

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada analisis, desain, implementasi dan pengujian yang telah dilakukan pada 33 responden, maka dapat ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi dengan VRML (SiPeRHot) telah berhasil dikembangkan.
2. Empat elemen multimedia yaitu teks, gambar, suara dan animasi, yang ada dalam aplikasi SiPeRHot ini telah berhasil digabungkan dan berjalan dengan baik.
3. Simulasi Penghitungan yang terdapat pada Aplikasi SiPeRHot sudah berjalan dengan baik dan dapat membantu pengguna dalam memberikan informasi untuk pemilihan hotel dan tipe kamar.
4. Simulasi Pemodelan 3 Dimensi yang terdapat pada Aplikasi SiPeRHot sudah berjalan dengan baik dan dapat membantu pengguna dalam memberikan informasi mengenai gambaran tipe kamar hotel bintang 4 dan bintang 5.

5.2. Saran

Saran yang diberikan untuk pengembangan lebih lanjut adalah pengembangan aplikasi simulasi penghitungan dan pemodelan secara 3 dimensi untuk transaksi pembelian atau sewa rumah dengan menggunakan vrml atau tools yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajeng, Anastasia, 2007. *Pengembangan Aplikasi Alat Bantu Pembelajaran Sistem Pencernaan Hewan Menggunakan VRML*, Universitas Atmajaya, Yogyakarta.
- Banks, Jerry, Gibson, Randall R., 1996. *Getting started in Simulation Modelling*. IIE Solutions.
- Batuaji, Alfian, 2007. *Sistem Kontrol Kanban dan Conwip*, Universitas Atmajaya, Yogyakarta.
- Chandra, Handi, 2005. *Animasi Dinamis 3ds max 6 & 7*, CV.Maxikom, Palembang.
- Harsono, Anthony Kristanto, 2008. *Pengembangan Perangkat Lunak Pemodelan dan Simulasi Tata Ruang Kuliah Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Hofstetter Fred T, 2001. *Multimedia Literacy*, Mc Graw Hill Inc.
- Kahono, Ignatius Franky Yustanto, 2008. *Pengembangan Aplikasi Pemodelan dan Simulasi 3 Dimensi Pencarian Ruang Menggunakan VRML*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Kakiay, Thomas J., 2004. *Pengantar Sistem Simulasi*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
- Kristina, Fanny Chandra, 2008. *Simulasi dan Pemodelan Pengenalan Objek Dalam Bahasa Inggris Kepada Siswa TK Menggunakan VRML*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Kristiyono, Andreas, 2008. *Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Traffic Light Berbasis Multimedia Menggunakan VRML*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Ratna, 2007. *Pembangunan Aplikasi Simulasi Pembuatan Roti Secara Online*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Saputra, Andri Wahyu, 2008. *Simulasi dan Pemodelan Perlintasan Kereta Api Menggunakan VRML*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Siagian, P., 1987. *Penelitian Operasional : Teori dan Praktek*. Universitas Indonesia Press. Jakarta.

Suyanto, M., 2003. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*, Penerbit Andi, Yogyakarta.

Suyoto, 2002. *Diktat Mata Kuliah Multimedia*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta.

Yuli, 2007. *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Isyarat*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

Yustiane, Vika, 2008. *Pengembangan Perangkat Lunak Simulasi Tata Surya Dengan Visualisasi 3D*, Universitas Atmajaya, Yogyakarta.

-----, <http://www.id.wikipedia.org>, Pengertian VRML, Internet, 2009

-----, [http:// www.vrml.org](http://www.vrml.org), Pengertian VRML, Internet, 2009

SKPL

SPESIFIKASI KEBUTUHAN PERANGKAT LUNAK

Pengembangan Aplikasi Simulasi dan
Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

Untuk :

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Dipersiapkan oleh:

Elzona Dian Suryana / 4542

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

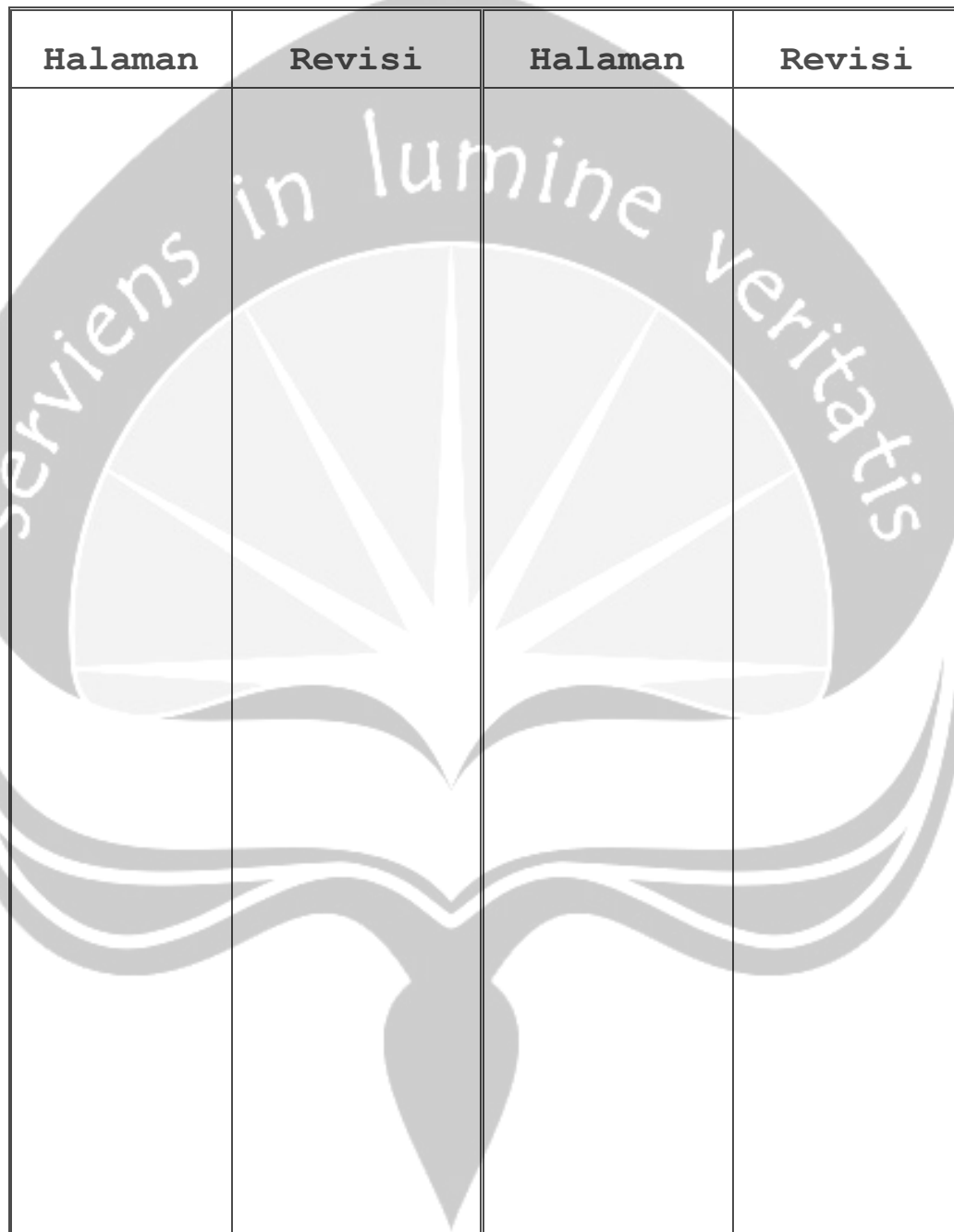
	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		SKPL-SiPeRHot		1/33
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL		A	B	C	D	E	F
Ditulis oleh							
Diperiks a oleh							
Disetuju i oleh							

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
			

Daftar Isi

1	Pendahuluan	6
1.1	Tujuan.....	6
1.2	Lingkup Masalah.....	6
1.3	Definisi, Akronim dan Singkatan.....	7
1.4	Referensi.....	8
1.5	Deskripsi umum (Overview).....	8
2	Deskripsi Kebutuhan	9
2.1	Perspektif produk.....	9
2.2	Fungsi Produk.....	10
2.3	Karakteristik Pengguna.....	14
2.4	Batasan-batasan.....	15
2.5	Asumsi dan Ketergantungan.....	15
3	Kebutuhan khusus	16
3.1	Kebutuhan antarmuka eksternal.....	16
3.2	Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak.....	18
4	Spesifikasi Rinci Kebutuhan	18
4.1	Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas.....	18
5	Entity Relationship Diagram (ERD)	29
6	Kamus Data	30
6.1	Data Admin.....	30
6.2	Data Hotel.....	30
6.3	Data Kamar.....	31
6.4	Image.....	32

Daftar Gambar

1. Arsitektur SiPeRHot	10
2. Use Case Diagram	18



1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL) ini merupakan dokumen spesifikasi kebutuhan perangkat lunak SiPeRHot (Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel) untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang meliputi antarmuka eksternal (antarmuka antara sistem dengan perangkat lunak lain , perangkat keras maupun pengguna), performansi (kemampuan perangkat lunak dari segi kecepatan, kapasitas penyimpanan dan keakuratan), atribut (fasilitas yang dimiliki sistem) serta batasan perancangan perangkat lunak . Selain itu, dokumen ini juga dapat dijadikan sebagai acuan teknis untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.

1.2 Lingkup Masalah

Perangkat Lunak SiPeRHot dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Menangani pengelolaan data yang meliputi pengelolaan data hotel, data kamar, data pengguna, dan data foto.
2. Menangani simulasi yang meliputi pengitungan total biaya, pencarian hotel sesuai jumlah uang yang dimiliki, serta penghitungan lama menginap.
3. Menangani pemodelan tipe - tipe kamar serta fasilitas hotel bintang 4 dan bintang 5 yang terdapat di Yogyakarta.

1.3 Definisi, Akronim dan Singkatan

Daftar definisi akronim dan singkatan:

Keyword/Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-SiPeRHot-XXX-YYY	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada SiPeRHot (Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk. YYY merupakan nomor sub fungsi produk.
SiPeRHot	Simulasi Dan Pemodelan Reservasi Hotel yaitu simulasi yang menunjukkan tentang reservasi suatu hotel
Database	Kumpulan data yang saling terkait dan diorganisasikan dalam struktur tertentu serta dapat diakses dengan cepat.
DBMS	Database Management System atau pengelola manajemen database.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi client yang terhubung melalui jaringan.
Client	Komputer yang dapat mengakses sumber daya dari komputer server yang terhubung melalui jaringan.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Sapta, Juli, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak SC3 (Smart Client for Cyber Community)*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2006.
2. Boggs Wendy, Boggs Michael, *Mastering UML with Rational Rose 2002*, SYBEX Inc, 2002.
3. Deitel, C# *How to Program*, Prentice-Hall Inc, 2002.
4. MSDN Library 2003, Microsoft, 2003.
5. Edison Siregar, *Membangun Aplikasi Berbasis Web dengan ASP.NET 2.0*, Penerbit ANDI Yogyakarta, 2007.

1.5 Deskripsi umum (Overview)

Secara umum dokumen SKPL ini terbagi atas 3 bagian utama. Bagian utama berisi penjelasan mengenai dokumen SKPL tersebut yang mencakup tujuan pembuatan SKPL, ruang lingkup masalah dalam pengembangan perangkat lunak tersebut, definisi, referensi dan deskripsi umum tentang dokumen SKPL ini.

Bagian kedua berisi penjelasan umum tentang perangkat lunak SiPeRHot yang akan dikembangkan, mencakup perspektif produk yang akan dikembangkan, fungsi produk perangkat lunak, karakteristik pengguna, batasan dalam penggunaan perangkat lunak dan asumsi yang dipakai dalam pengembangan perangkat lunak SiPeRHot tersebut.

Bagian ketiga berisi penjelasan secara lebih rinci tentang kebutuhan perangkat lunak SiPeRHot yang akan dikembangkan.

2 Deskripsi Kebutuhan

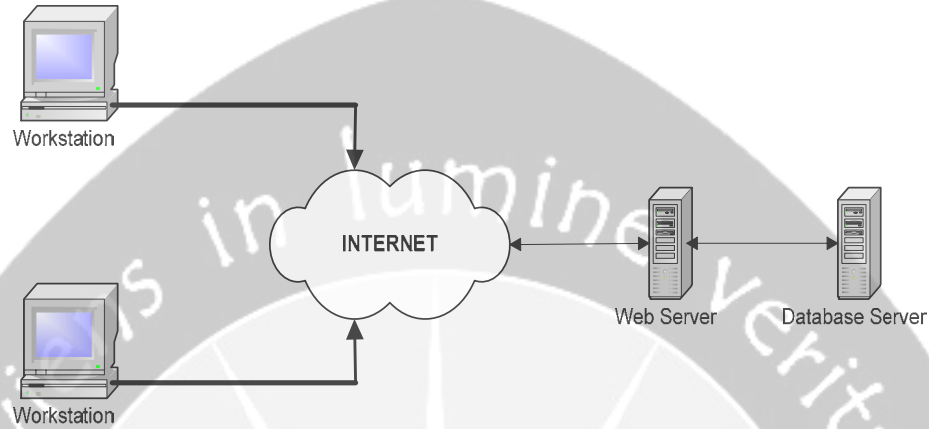
2.1 Perspektif produk

SiPeRHot merupakan aplikasi simulasi yang dikembangkan untuk membantu pengguna untuk mengetahui besar biaya yang dibutuhkan untuk menginap di sebuah hotel . Sistem ini memungkinkan para pengguna untuk mengetahui total biaya yang dikeluarkan oleh pengguna jika menginap di suatu hotel, dapat mengetahui berapa lama seseorang dapat menginap di hotel tertentu bila memiliki sejumlah uang tertentu, serta dapat melihat pemodelan reservasi hotel dalam bentuk 3 dimensi.

Perangkat lunak SiPeRHot ini merupakan perangkat lunak berbasis web berjalan pada platform Windows XP Profesional. SiPeRHot dibuat menggunakan bahasa pemrograman Microsoft Visual C#. Sedangkan untuk lingkungan pemrogramannya menggunakan Microsoft Visual Studio 2005. Untuk menampilkan simulasi 3D pada browser, digunakan Cortona3D Viewer.

Pengguna akan berinteraksi dengan sistem melalui antarmuka GUI (Graphical User Interface). Pada sistem ini, arsitektur perangkat lunak yang digunakan berupa client server (Gambar 1), di mana semua data disimpan di server. User dapat mengakses data yang ada di server tersebut secara on-line dengan memanggil web service pada web site yang tersedia di web server. Kemudian

web server akan mengambil data yang tersimpan di data server.



Gambar 1. Arsitektur SiPeRHot

2.2 Fungsi Produk

Fungsi produk perangkat lunak SiPeRHot adalah sebagai berikut:

1. Administrator

a. Fungsi Login (SKPL-SiPeRHot-001).

Fungsi Login merupakan fungsi yang digunakan oleh Administrator untuk dapat masuk ke dalam sistem.

b. Fungsi Kelola Pengguna (SKPL-SiPeRHot-002).

Fungsi Kelola Pengguna merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data - data pengguna yang memiliki akses sebagai administrator.

Fungsi Kelola Pengguna mencakup :

i. Fungsi Display Pengguna (SKPL-SiPeRHot-002 - 01).

Fungsi Display Pengguna merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data pengguna yang terdapat di database.

ii. Fungsi Add Pengguna (**SKPL-SiPeRHot-002 - 02**).

Fungsi Add Pengguna merupakan fungsi yang digunakan untuk menambah data pengguna baru.

iii. Fungsi Edit Pengguna (**SKPL-SiPeRHot-002 - 03**).

Fungsi Edit Pengguna merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data pengguna.

iv. Fungsi Delete Pengguna (**SKPL-SiPeRHot-002 - 04**).

Fungsi Delete Pengguna merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data pengguna.

c. Fungsi *Kelola Hotel* (**SKPL-SiPeRHot-003**).

Fungsi *Kelola Hotel* merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola Data Hotel.

Fungsi Pengelolaan Data Hotel mencakup:

i. Fungsi Display Hotel (**SKPL-SiPeRHot-003-01**).

Fungsi Display Hotel merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data hotel yang terdapat di database.

ii. Fungsi Add Hotel (**SKPL-SiPeRHot-003-02**) .

Fungsi Add Hotel merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data hotel baru.

iii. Fungsi Edit Hotel (**SKPL-SiPeRHot-003-03**) .

Fungsi Edit Hotel merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data hotel.

iv. Fungsi Delete Hotel (**SKPL-SiPeRHot-003-04**) .

Fungsi Delete Hotel merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data hotel.

d. Fungsi *Kelola Kamar* (**SKPL-SiPeRHot-004**) .

Fungsi *Kelola Kamar* merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola Data Kamar.

Fungsi *Kelola Kamar* mencakup:

i. Fungsi Display Kamar (**SKPL-SiPeRHot-004-01**) .

Fungsi Display Kamar merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data kamar yang terdapat di database.

- ii. Fungsi Add Kamar (**SKPL-SiPeRHot-004-02**) .

Fungsi Add Kamar merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data kamar baru.

- iii. Fungsi Edit Kamar (**SKPL-SiPeRHot-004-03**) .

Fungsi Edit Kamar merupakan fungsi yang digunakan untuk mengubah data kamar.

- iv. Fungsi Delete Kamar (**SKPL-SiPeRHot-004-04**) .

Fungsi Delete Kamar merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data kamar.

e. Fungsi Kelola Foto (**SKPL-SiPeRHot-005**) .

Fungsi Kelola Foto merupakan fungsi yang digunakan untuk mengelola data foto hotel.

Fungsi Kelola Foto mencakup:

- i. Fungsi Display Foto (**SKPL-SiPeRHot-005-01**) .

Fungsi Display Foto merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan data foto yang terdapat di database.

- ii. Fungsi Add Foto (**SKPL-SiPeRHot-005-02**) .

Fungsi Add Foto merupakan fungsi yang digunakan untuk menambahkan data foto baru.

iii. Fungsi Delete Foto (**SKPL-SiPeRHot-005-04**).

Fungsi Delete Foto merupakan fungsi yang digunakan untuk menghapus data foto.

2. Bagian User

a. Fungsi *Simulasi Biaya* (**SKPL-SiPeRHot-006**).

Fungsi Simulasi Biaya merupakan fungsi yang digunakan oleh user untuk melakukan simulasi perkiraan biaya yang dibutuhkan untuk menginap di suatu hotel.

b. Fungsi *Simulasi Cari Hotel* (**SKPL-SiPeRHot-007**).

Fungsi Simulasi Cari Hotel merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan hotel - hotel tertentu yang tarifnya sesuai dengan jumlah uang yang diinputkan oleh user.

c. Fungsi *Simulasi Lama Menginap* (**SKPL-SiPeRHot-008**)

Fungsi Simulasi Lama Menginap merupakan fungsi yang digunakan untuk menampilkan lama hari seseorang dapat menginap di suatu hotel tertentu jika memiliki sejumlah uang tertentu.

2.3 Karakteristik Pengguna

Karakteristik dari pengguna SiPeRHot adalah sebagai berikut:

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SiPeRHot	14 / 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

1. Administrator

- Memahami pengoperasian komputer/PC.
- Memahami pemakaian internet.
- Memahami pengoperasian fungsi-fungsi yang terdapat dalam SiPeRHot.
- Memahami pengoperasian dalam basis data.

2. Bagian User

- Memahami pengoperasian komputer/PC.
- Memahami pemakaian internet.
- Memahami pengoperasian fungsi-fungsi yang terdapat dalam SiPeRHot sesuai hak akses yang dimiliki.

2.4 Batasan-batasan

Batasan-batasan dalam pengembangan perangkat lunak SiPeRHot tersebut adalah:

1. Kebijaksanaan Umum

Berpedoman pada tujuan dari pengembangan perangkat lunak SiPeRHot.

2. Keterbatasan perangkat keras

Dapat diketahui kemudian setelah sistem ini berjalan (sesuai dengan kebutuhan).

2.5 Asumsi dan Ketergantungan

Sistem ini dapat dijalankan pada komputer yang terhubung dalam jaringan dengan didukung sistem operasi Windows XP.

3 Kebutuhan khusus

3.1 Kebutuhan antarmuka eksternal

Kebutuhan antar muka eksternal pada perangkat lunak SiPeRHot meliputi kebutuhan antarmuka pemakai, antarmuka perangkat keras dan antarmuka perangkat lunak.

3.1.1 Antarmuka pemakai

Pengguna berinteraksi dengan SiPeRHot melalui antarmuka berbasis GUI. Piranti masukan yang digunakan untuk memasukkan data masukan adalah *keyboard* dan *mouse*. Sedangkan keluaran dari sistem berupa data-data yang disimpan dalam basis data serta tampilan langsung ke layar monitor.

3.1.2 Antarmuka perangkat keras


Antarmuka perangkat keras yang digunakan dalam perangkat lunak SiPeRHot adalah:

- CPU
- Monitor
- Keyboard
- Mouse
- Jaringan

3.1.3 Antarmuka perangkat lunak

Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengoperasikan perangkat lunak SiPeRHot adalah sebagai berikut:

1. Nama : SQL Server 2000
Sumber : Microsoft
Fungsi : Database Management System (DBMS).

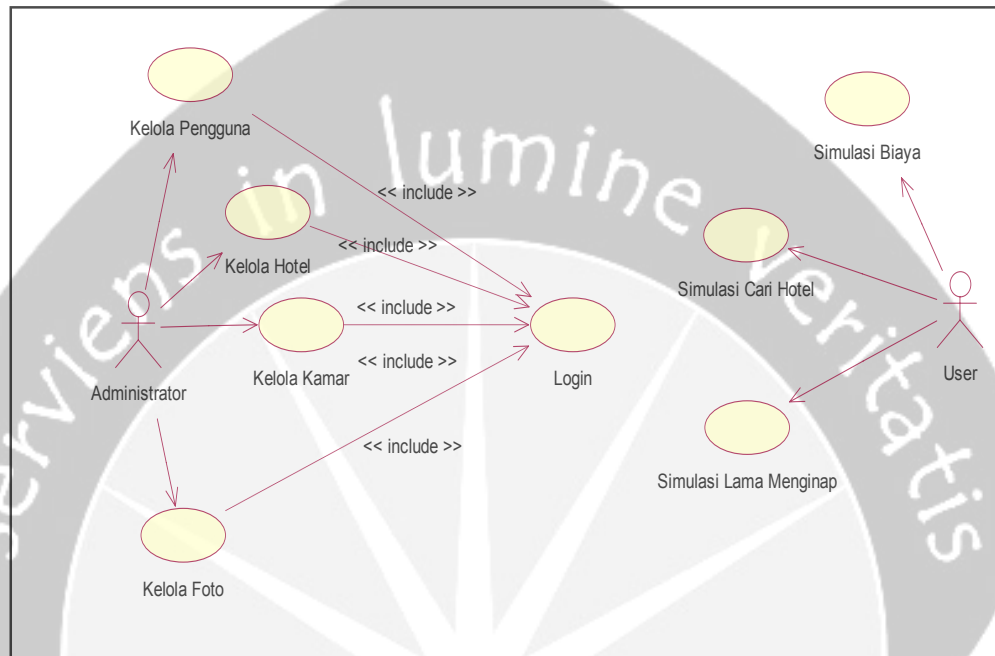
- 
2. Nama : Windows XP
Sumber : Microsoft.
Fungsi : Sistem Operasi Komputer.
3. Nama : Internet Information Service (IIS)
Sumber : Microsoft.
Fungsi : Web Server.
4. Nama : .NET Framework
Sumber : Microsoft.
Fungsi : Framework Aplikasi.
5. Nama : Cortona3D Viewer
Fungsi : Plugin untuk menampilkan file VRML pada browser.

3.1.4 Antarmuka Komunikasi

Antarmuka komunikasi perangkat lunak SiPeRHot menggunakan protokol jaringan TCP/IP dan HTTP.

3.2 Kebutuhan fungsionalitas Perangkat Lunak

3.2.1 Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram

4 Spesifikasi Rinci Kebutuhan

4.1 Spesifikasi Kebutuhan Fungsionalitas

4.1.1 Use case Specification : Login

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk memperoleh akses ke sistem. Login didasarkan pada sebuah username dan password yang berupa rangkaian karakter.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan login.
2. Sistem menampilkan antarmuka untuk login.
3. Aktor memasukkan username dan password.
4. Sistem memeriksa username dan password yang diinputkan aktor.
E-1 Password atau username tidak sesuai.
5. Sistem memberikan akses ke aktor.
6. Use Case ini selesai.

5. Alternative Flow

None

6. Error Flow

- E-1 Password atau username tidak sesuai
1. Sistem menampilkan peringatan bahwa username atau password tidak sesuai.
 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 3.

7. PreConditions

None

8. PostConditions

1. Aktor memasuki sistem dan dapat menggunakan fungsi-fungsi pada sistem.

4.1.2 Use case Spesification : Kelola Pengguna

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data pengguna yang memiliki akses sebagai administrator untuk dapat melakukan pengelolaan terhadap data-data yang ada. Aktor dapat melakukan add data pengguna, edit data pengguna, dan delete data pengguna.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data pengguna.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan add data pengguna, edit data pengguna, atau delete data pengguna.
3. Aktor memilih untuk melakukan add data pengguna
A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data pengguna.
A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data pengguna.
4. Aktor menginputkan data pengguna.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data pengguna yang telah diinputkan.
6. Sistem mengecek data pengguna yang telah diinputkan
E-1 Data pengguna yang diinputkan aktor tidak lengkap.
7. Sistem menyimpan data pengguna ke database.
8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data pengguna
1. Sistem menampilkan data pengguna yang akan diedit.
 2. Aktor mengedit data pengguna yang sudah ditampilkan.
 3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data pengguna yang telah diedit.
 4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data pengguna yang telah diedit.
E-2 Data pengguna yang telah diedit tidak lengkap.
 5. Sistem menyimpan data pengguna yang telah diedit ke database

6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data pengguna

1. Sistem menampilkan data pengguna yang akan dihapus.
2. Aktor menghapus data pengguna.
3. Sistem menghapus data pengguna dari database.
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data pengguna yang diinputkan aktor tidak lengkap.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data pengguna yang diinputkan tidak lengkap.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.

E-2 Data pengguna yang telah diedit tidak lengkap.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang telah diedit tidak lengkap.
2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 3.

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Data Pengguna telah terupdate.

4.1.3 Use case Spesification : Kelola Hotel

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data hotel. Aktor dapat melakukan add data hotel, edit data hotel, dan delete data hotel.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data hotel.
2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan add data hotel, edit data hotel, atau delete data hotel.
3. Aktor memilih untuk melakukan add data hotel
A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data hotel.
A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data hotel.
4. Aktor menginputkan data hotel.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data hotel yang telah diinputkan.
6. Sistem mengecek data hotel yang telah diinputkan
E-1 Data hotel yang diinputkan aktor tidak lengkap.
7. Sistem menyimpan data hotel ke database.
8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data hotel
1. Sistem menampilkan data hotel yang akan diedit.
 2. Aktor mengedit data hotel yang sudah ditampilkan.
 3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data hotel yang telah diedit.
 4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data hotel yang telah diedit.
E-2 Data hotel yang telah diedit tidak lengkap.
 5. Sistem menyimpan data hotel yang telah diedit ke database
 6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8

A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data hotel

1. Sistem menampilkan data hotel yang akan dihapus.
2. Aktor menghapus data hotel.
3. Sistem menghapus data hotel dari database.
4. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data hotel yang diinputkan aktor tidak lengkap.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data hotel yang diinputkan tidak lengkap.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.

E-2 Data hotel yang telah diedit tidak lengkap.

3. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang telah diedit tidak lengkap.
4. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 3.

7. PreConditions

1. Use Case Login telah dilakukan
2. Aktor telah memasuki system

8. PostConditions

1. Data hotel telah terupdate.

4.1.4 Use case Spesification : Kelola Kamar

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data kamar. Aktor dapat melakukan add data kamar, edit data kamar, atau delete data kamar.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan pengelolaan data kamar.

2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan add data kamar, edit data kamar, atau delete data kamar.
3. Aktor memilih untuk melakukan add data kamar
 - A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data kamar.
 - A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data kamar.
4. Aktor menginputkan data kamar.
5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data kamar yang telah diinputkan.
6. Sistem mengecek data kamar yang telah diinputkan
 - E-1 Data kamar yang diinputkan aktor tidak lengkap.
7. Sistem menyimpan data kamar ke database.
8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan edit data kamar.
 1. Sistem menampilkan data kamar yang akan diedit.
 2. Aktor mengedit data kamar yang ditampilkan.
 3. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data kamar yang telah diedit.
 4. Sistem melakukan pengecekan terhadap data kamar yang telah diedit.
 - E-2 Data kamar yang telah diedit tidak lengkap.
 5. Sistem menyimpan data kamar yang telah diedit ke database
 6. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8
- A-2 Aktor memilih untuk melakukan delete data kamar.
 1. Aktor memilih data kamar yang akan dihapus.
 2. Sistem menampilkan data kamar yang akan dihapus.
 3. Aktor menghapus data kamar.

4. Sistem menghapus data kamar dari database.

5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

E-1 Data kamar yang diinputkan aktor tidak lengkap.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data kamar yang diinputkan tidak lengkap.

2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.

E-2 Data kamar yang telah diedit tidak lengkap.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data kamar yang telah diedit tidak lengkap.

2. Kembali ke Alternative Flow A-1 langkah ke 3.

7. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan

2. Aktor telah memasuki system

8. PostConditions

1. Data kamar telah terupdate

4.1.5 Use case Spesification : Kelola Foto

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengelola data foto hotel. Aktor dapat melakukan add foto hotel, edit foto hotel, atau delete foto.

2. Primary Actor

1. Administrator

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan kelola foto.

2. Sistem memberikan pilihan untuk melakukan add foto, edit foto, delete foto.

3. Aktor memilih untuk melakukan add foto

A-1 Aktor memilih untuk melakukan delete foto.

4. Aktor menginputkan data foto hotel.

5. Aktor meminta sistem untuk menyimpan data foto hotel yang telah diinputkan.
6. Sistem mengecek data foto yang telah diinputkan
 - E-1 Data foto yang diinputkan aktor tidak lengkap.
7. Sistem menyimpan data foto ke database.
8. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

- A-1 Aktor memilih untuk melakukan delete foto hotel.
1. Sistem menampilkan data foto yang akan dihapus.
 2. Aktor memilih data foto yang akan dihapus.
 3. Aktor menghapus data foto.
 4. Sistem menghapus data foto dari database.
 5. Berlanjut ke Basic Flow langkah ke 8.

6. Error Flow

- E-1 Data foto yang diinputkan aktor tidak lengkap.
1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data foto yang diinputkan tidak lengkap.
 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 4.

7. PreConditions

1. Use Case Login sudah dilakukan
2. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Data foto telah terupdate

4.1.6 Use case Spesification : Simulasi Biaya

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk mengetahui perkiraan biaya yang dibutuhkan oleh user jika menginap di suatu hotel tertentu.

2. Primary Actor

1. User

3. Supporting Actor

None

Program Studi Teknik Informatika	SKPL – SiPeRHot	26 / 33
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan simulasi perkiraan biaya.
2. Aktor memasukkan input sesuai dengan permintaan sistem
3. Sistem mengecek data yang telah diinputkan
E-1 Data yang diinputkan aktor tidak lengkap.
4. Sistem menghitung dan menampilkan perkiraan biaya sesuai dengan input yang dimasukkan oleh user.
5. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

6. Error Flow

- E-1 Data yang diinputkan aktor tidak lengkap.
1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan tidak lengkap.
 2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Sistem menampilkan hasil penghitungan perkiraan biaya

4.1.7 Use case Spesification : Simulasi Cari Hotel

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk melakukan simulasi pencarian hotel sesuai dengan data yang diinputkan user.

2. Primary Actor

1. User

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan simulasi cari hotel.

2. Aktor memasukkan data sesuai dengan permintaan sistem.
3. Sistem mengecek data yang telah diinputkan
E-1 Data yang diinputkan aktor tidak lengkap.
4. Sistem menampilkan data hotel dan tipe kamar yang sesuai dengan input user.
5. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

6. Error Flow

E-1 Data yang diinputkan aktor tidak lengkap.

1. Sistem memberikan pesan peringatan bahwa data yang diinputkan tidak lengkap.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 2.

7. PreConditions

1. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Sistem menampilkan data hotel dan kamar sesuai dengan input user

4.1.8 Use case Spesification : Simulasi Lama Menginap

1. Brief Description

Use Case ini digunakan oleh aktor untuk melakukan simulasi perkiraan berapa lama user dapat menginap di suatu hotel jika memiliki sejumlah uang tertentu.

2. Primary Actor

1. User

3. Supporting Actor

None

4. Basic Flow

1. Use Case ini dimulai ketika aktor memilih untuk melakukan simulasi lama menginap.
2. Aktor menginputkan data sesuai dengan permintaan sistem.

3. Sistem mengecek data yang telah diinputkan
E-1 Data yang diinputkan aktor tidak lengkap.
4. Sistem mengitung dan menampilkan perkiraan lama menginap yang dapat diperoleh user.
5. Use Case selesai.

5. Alternative Flow

6. Error Flow

E-1 Data yang diinputkan aktor tidak lengkap.

1. Sistem memberikan peringatan bahwa data tidak lengkap.
2. Kembali ke Basic Flow langkah ke 2.

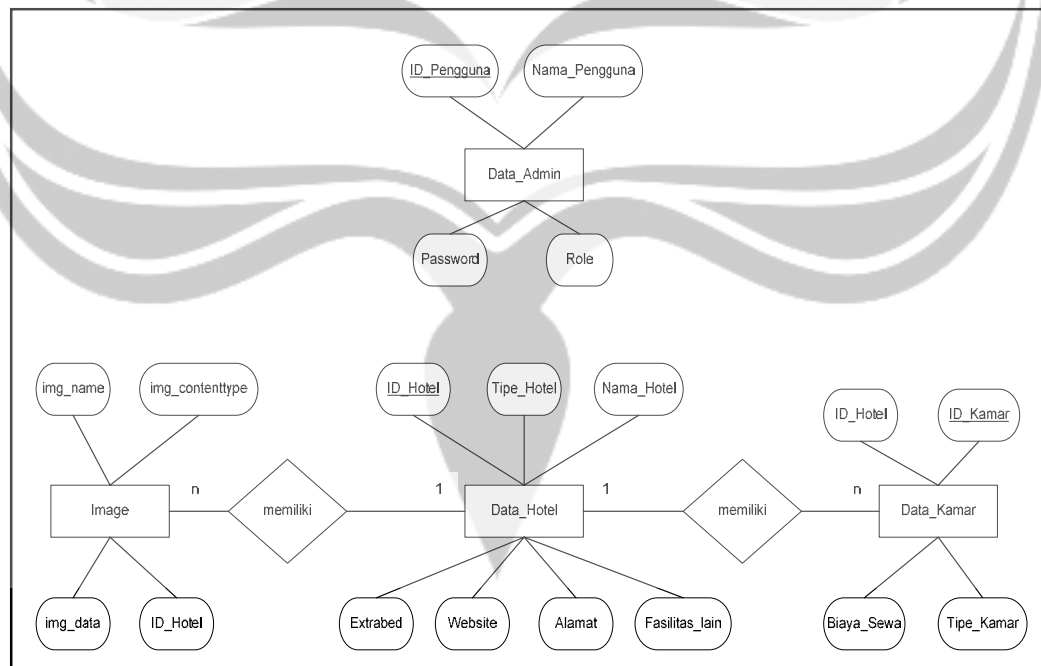
7. PreConditions

1. Aktor telah memasuki sistem

8. PostConditions

1. Sistem menampilkan perkiraan lama menginap yang dapat diperoleh sesuai dengan input user

5 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3. Entity Relationship Diagram

6 Kamus Data

6.1 Data Admin

6.1.1 Elemen Data ID_Pengguna

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk ID dari admin	Number	-	-	-	Integer

6.1.2 Elemen Data Nama_Pengguna

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk nama dari admin	Text	-	-	-	Varchar(20)

6.1.3 Elemen Data Password

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk password dari admin	Text	-	-	-	Varchar(15)

6.1.4 Elemen Data Role

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk role dari admin	Text	-	-	-	Varchar(20)

6.2 Data Hotel

6.2.1 Elemen Data ID_Hotel

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk ID dari hotel	Number	-	-	-	Integer

6.2.2 Elemen Data Tipe_Hotel

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk tipe dari hotel	Text	-	-	-	Varchar(15)

6.2.3 Elemen Data Nama_Hotel

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk nama dari hotel	Text	-	-	-	Varchar (30)

6.2.4 Elemen Data Extrabed

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk harga extrabed dari hotel	Number	-	-	-	Integer

6.2.5 Elemen Data Alamat

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk alamat hotel	Text	-	-	-	Varchar (100)

6.2.6 Elemen Data Website

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk alamat situs hotel	Text	-	-	-	Varchar (50)

6.2.7 Elemen Data Fasilitas_Lain

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk fasilitas dari hotel	Text	-	-	-	Varchar (1000)

6.3 Data Kamar

6.3.1 Elemen Data ID_Kamar

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk ID dari kamar	Number	-	-	-	Integer

6.3.2 Elemen Data ID_Hotel

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk ID dari Hotel	Number	-	-	-	Integer

6.3.3 Elemen Data Tipe_Kamar

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk tipe dari kamar	Text	-	-	-	Varchar (30)

6.3.4 Elemen Data Biaya_Sewa

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk biaya sewa dari kamar	Number	-	-	-	Integer

6.4 Image

6.4.1 Elemen Data ID_Hotel

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk ID dari Foto	Number	-	-	-	Integer

6.4.2 Elemen Data img_name

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk nama gambar	Text	-	-	-	Varchar (20)

6.4.3 Elemen Data img_data

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk data dari image	Image	-	-	-	Image

6.4.4 Elemen Data img_contenttype

Representasi	Domain	Range	Format	Presisi	Struktur Data
Untuk tipe dari image	Text	-	-	-	Varchar(10)



DPPL

DESKRIPSI PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK

**Pengembangan Aplikasi Simulasi dan
Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML
(SiPeRHot)**

Dipersiapkan oleh:

Elzona Dian Suryana / 4542

**Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi
Industri**

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

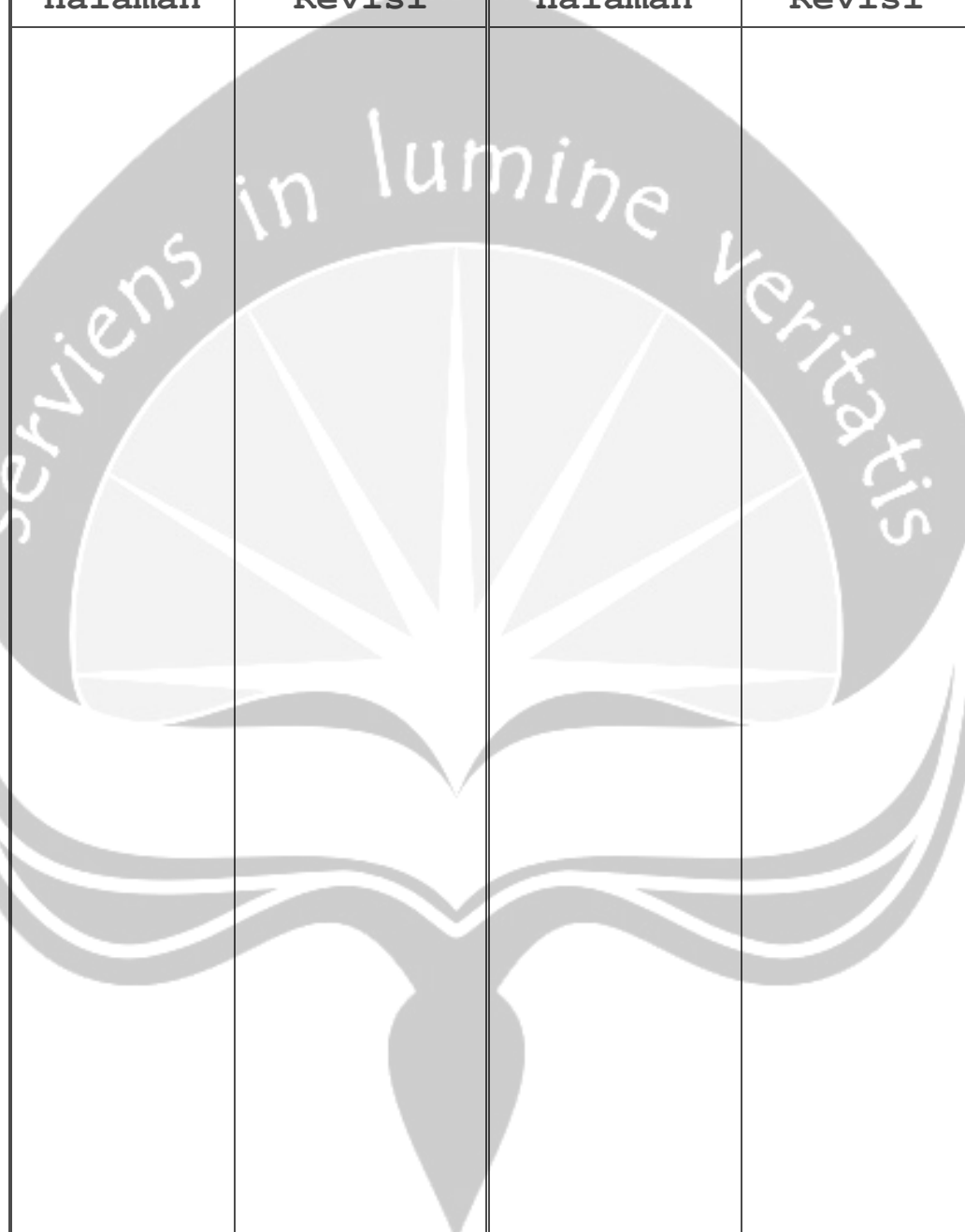
	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		DPPL-SiPeRHot		1/52
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	

INDEX TGL		A	B	C	D	E
Ditulis oleh						
Diperiksa oleh						
Disetujui oleh						

Daftar Halaman Perubahan

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
			

Daftar Isi

1	Pendahuluan.....	8
1.1	Tujuan.....	8
1.2	Ruang Lingkup.....	8
1.3	Definisi dan Akronim.....	8
1.4	Referensi.....	9
2	Analysis Model.....	10
2.1	Realisasi Class Diagram.....	10
2.1.1	Login.....	10
2.1.2	Kelola Hotel.....	10
2.1.3	Kelola Kamar.....	10
2.1.4	Kelola Pengguna.....	11
2.1.5	Kelola Foto.....	11
2.1.6	Simulasi Biaya.....	11
2.1.7	Simulasi Cari Hotel.....	11
2.1.8	Simulasi Lama Menginap.....	12
3	Rancangan Arsitektur.....	12
	Deskripsi Dekomposisi.....	12
3.1	Dekomposisi Data.....	12
3.1.1	Deskripsi Entitas Data_Hotel.....	12
3.1.2	Deskripsi Entitas Data_Kamar.....	13
3.1.3	Deskripsi Entitas Data_Admin.....	13
3.1.4	Deskripsi Entitas Image.....	13
3.2	Conceptual Data Model.....	14
4	Design Model.....	15
4.1	Sequence Diagram.....	15
4.1.1	Login.....	15
4.1.2	Kelola Pengguna.....	16
4.1.3	Kelola Hotel.....	20
4.1.4	Kelola Kamar.....	24
4.1.5	Kelola Foto.....	28
4.1.6	Simulasi Biaya.....	31
4.1.7	Simulasi Cari Hotel.....	32
4.1.8	Simulasi Lama Menginap.....	33
4.2	Class Diagram.....	34
4.3	Class Diagram Specific Descriptions.....	35
4.3.1	Specific Design Class LoginUI.....	35
4.3.2	Specific Design Class KelolaPenggunaUI... ..	35
4.3.3	Specific Design Class KelolaHotelUI.....	36
4.3.4	Specific Design Class KelolaKamarUI.....	36
4.3.5	Specific Design Class KelolaFotoUI.....	37
4.3.6	Specific Design Class SimulasiUI.....	37
4.3.7	Specific Design Class CariHotelUI.....	38
4.3.8	Specific Design Class WebService.....	38

4.3.9	Specific Design Class Pengguna.....	41
4.3.10	Specific Design Class Hotel.....	42
4.3.11	Specific Design Class Kamar.....	43
4.3.12	Specific Design Class Foto.....	44
5	Deskripsi Perancangan AntarMuka.....	45
5.1	Rancangan Antarmuka Simulasi	45
5.2	Rancangan Antarmuka Simulasi Cari Hotel	47
5.3	Rancangan Antarmuka Login Administrator	48
5.4	Kelola Pengguna	49
5.5	Kelola Hotel	50
5.6	Kelola Kamar	51
5.7	Kelola Foto	52



Daftar Gambar

Gambar 2.1 Realisasi Class Diagram : Login.....	10
Gambar 2.2 Realisasi Class Diagram : Kelola Hotel...	10
Gambar 2.3 Realisasi Class Diagram : Kelola Kamar...	10
Gambar 2.4 Realisasi Class Diagram : Kelola Pengguna	11
Gambar 2.5 Realisasi Class Diagram : Kelola Foto....	11
Gambar 2.6 Realisasi Class Diagram : Simulasi Biaya.	11
Gambar 2.7 Realisasi Class Diagram : Simulasi Cari Hotel.....	11
Gambar 2.8 Realisasi Class Diagram : Simulasi Lama Menginap.....	12
Gambar 3 Rancangan Arsitektur SiPeRHot.....	12
Gambar 4 Conceptual Data Model.....	14
Gambar 5.1 Sequence Diagram : Login.....	15
Gambar 5.2 Sequence Diagram : Kelola Pengguna-Display Pengguna.....	16
Gambar 5.3 Sequence Diagram : Kelola Pengguna-Add Pengguna.....	17
Gambar 5.4 Sequence Diagram : Kelola Pengguna-Edit Pengguna.....	18
Gambar 5.5 Sequence Diagram : Kelola Pengguna-Delete Pengguna.....	19
Gambar 5.6 Sequence Diagram : Kelola Hotel-Display Hotel.....	20
Gambar 5.7 Sequence Diagram : Kelola Hotel-Add Hotel	21
Gambar 5.8 Sequence Diagram : Kelola Hotel - Edit Hotel.....	22
Gambar 5.9 Sequence Diagram : Kelola Hotel-Delete Hotel.....	23
Gambar 5.10 Sequence Diagram : Kelola Kamar-Display Kamar.....	24
Gambar 5.11 Sequence Diagram : Kelola Kamar-Add Kamar	25
Gambar 5.12 Sequence Diagram : Kelola Kamar - Edit Kamar.....	26
Gambar 5.13 Sequence Diagram : Kelola Kamar-Delete Kamar.....	27
Gambar 5.14 Sequence Diagram : Kelola Foto-Display Foto.....	28
Gambar 5.15 Sequence Diagram : Kelola Foto-Add Foto.	29
Gambar 5.17 Sequence Diagram : Kelola Foto - Delete Foto.....	30
Gambar 5.18 Sequence Diagram : Simulasi Biaya.....	31
Gambar 5.19 Sequence Diagram : Simulasi Cari Hotel..	32

Gambar 5.20 Sequence Diagram : Simulasi Lama Menginap.....	33
Gambar 5.21 Class Diagram.....	34
Gambar 6.1 Rancangan Antarmuka Simulasi.....	45
Gambar 6.2 Rancangan Antarmuka Simulasi Cari Hotel..	47
Gambar 6.3 Rancangan Antarmuka Login Administrator..	48
Gambar 6.4 Rancangan Antarmuka Kelola Pengguna.....	49
Gambar 6.5 Rancangan Antarmuka Kelola Hotel.....	50
Gambar 6.6 Rancangan Antarmuka Kelola Kamar.....	51
Gambar 6.7 Rancangan Antarmuka Kelola Foto.....	52



1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL) bertujuan untuk mendefinisikan perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan. Dokumen DPPL digunakan oleh pengembang perangkat lunak sebagai acuan untuk implementasi pada tahap selanjutnya.

1.2 Ruang Lingkup

Perangkat Lunak SiPeRHot dikembangkan dengan tujuan untuk:

1. Menangani pengelolaan data yang meliputi pengelolaan data hotel, data kamar, dan data pengguna.
2. Menangani simulasi reservasi hotel yang meliputi penghitungan total biaya, pencarian hotel sesuai jumlah uang yang dimiliki, serta penghitungan lama menginap.
3. Menangani pemodelan reservasi hotel.

1.3 Definisi dan Akronim

Daftar definisi akronim dan singkatan :

Keyword/Phrase	Definisi
DPPL	Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak disebut juga Software Design Description (SDD) merupakan deskripsi dari perancangan perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SiPeRHot	Simulasi Dan Pemodelan Reservasi Hotel yaitu simulasi yang menunjukkan tentang reservasi suatu hotel.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan pada perangkat lunak tersebut adalah:

1. Suryana, Elzona D., *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak SiPeRHot (Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel)*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2009.
2. Sapta, Juli, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak SC3 (Smart Client for Cyber Community)*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2006.
3. Boggs Wendy, Boggs Michael, *Mastering UML with Rational Rose 2002*, SYBEX Inc, 2002.
4. Deitel, *C# How to Program*, Prentice-Hall Inc, 2002.
5. MSDN Library 2003, Microsoft, 2003.
6. Edison Siregar, *Membangun Aplikasi Berbasis Web dengan ASP.NET 2.0*, Penerbit ANDI Yogyakarta, 2007.

2 Analysis Model

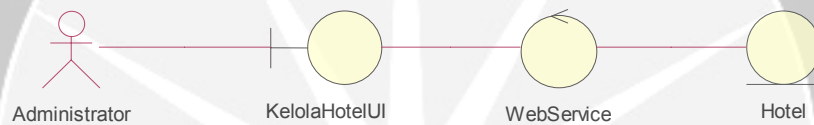
2.1 Realisasi Class Diagram

2.1.1 Login



Gambar 2.1 Realisasi Class Diagram : Login

2.1.2 Kelola Hotel



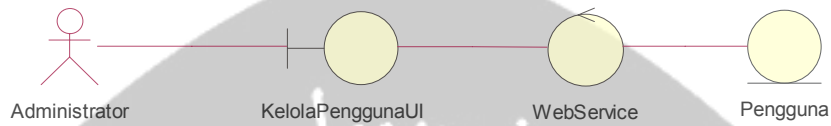
Gambar 2.2 Realisasi Class Diagram : Kelola Hotel

2.1.3 Kelola Kamar



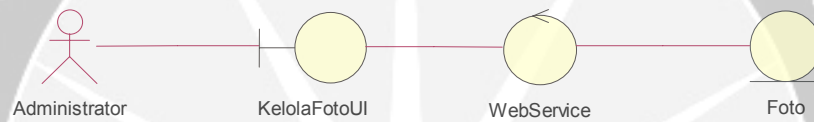
Gambar 2.3 Realisasi Class Diagram : Kelola Kamar

2.1.4 Kelola Pengguna



Gambar 2.4 Realisasi Class Diagram : Kelola Pengguna

2.1.5 Kelola Foto



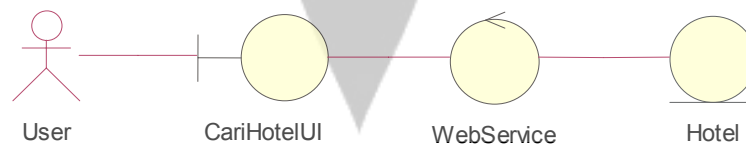
Gambar 2.5 Realisasi Class Diagram : Kelola Foto

2.1.6 Simulasi Biaya



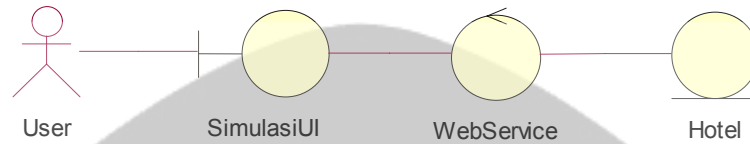
Gambar 2.6 Realisasi Class Diagram : Simulasi Biaya

2.1.7 Simulasi Cari Hotel



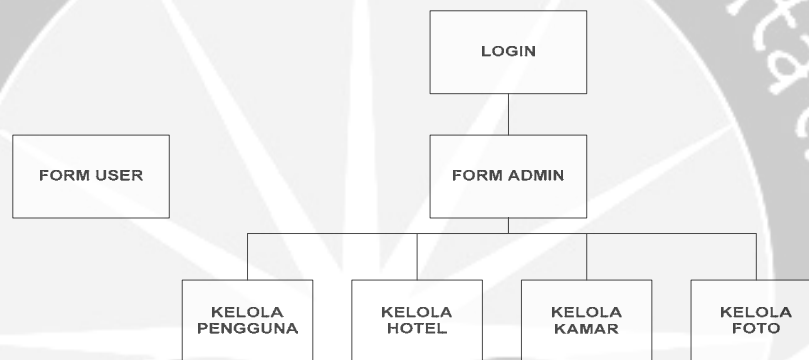
Gambar 2.7 Realisasi Class Diagram : Simulasi Cari Hotel

2.1.8 Simulasi Lama Menginap



Gambar 2.8 Realisasi Class Diagram : Simulasi Lama Menginap

3 Rancangan Arsitektur



Gambar 3 Rancangan Arsitektur SiPeRHot

Deskripsi Dekomposisi

3.1 Dekomposisi Data

3.1.1 Deskripsi Entitas Data_Hotel

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_Hotel	Integer		ID Hotel,primary key
Tipe_Hotel	Varchar	15	Tipe hotel
Nama_Hotel	Varchar	30	Nama hotel
Extrabed	Integer		Biaya extrabed
Website	Varchar	30	Website Hotel
Alamat	Varchat	100	Alamat Hotel
Fasilitas_Lain	Varchar	1000	Fasilitas Hotel

3.1.2 Deskripsi Entitas Data_Kamar

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_Kamar	Integer		ID Kamar, Primary Key
ID_Hotel	Integer		ID hotel, foreign key
Tipe_Kamar	Varchar	30	Tipe kamar
Biaya_Sewa	Integer		Biaya sewa kamar untuk satu malam

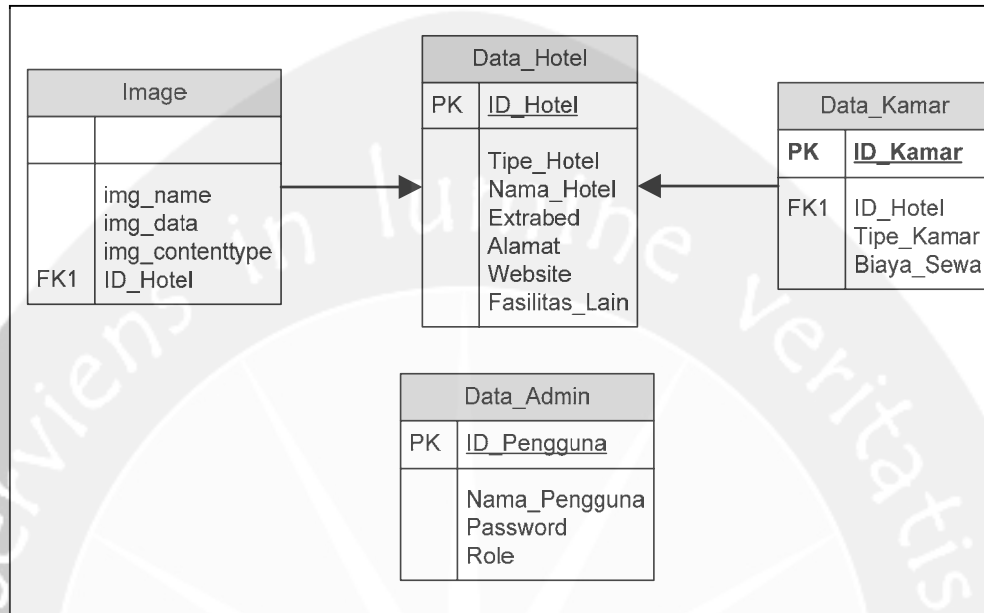
3.1.3 Deskripsi Entitas Data_Admin

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_Pengguna	Integer		ID Pengguna, Primary Key
Nama_Pengguna	Varchar	20	Nama Pengguna
Password	Varchar	15	Password
Role	Varchar	20	Role Admin

3.1.4 Deskripsi Entitas Image

Nama	Tipe	Panjang	Keterangan
ID_Hotel	Integer		ID Hotel
img_name	Varchar	20	Nama Image
img_data	Image		Data Image
img_contenttype	Varchar	10	Tipe Image

3.2 Conceptual Data Model

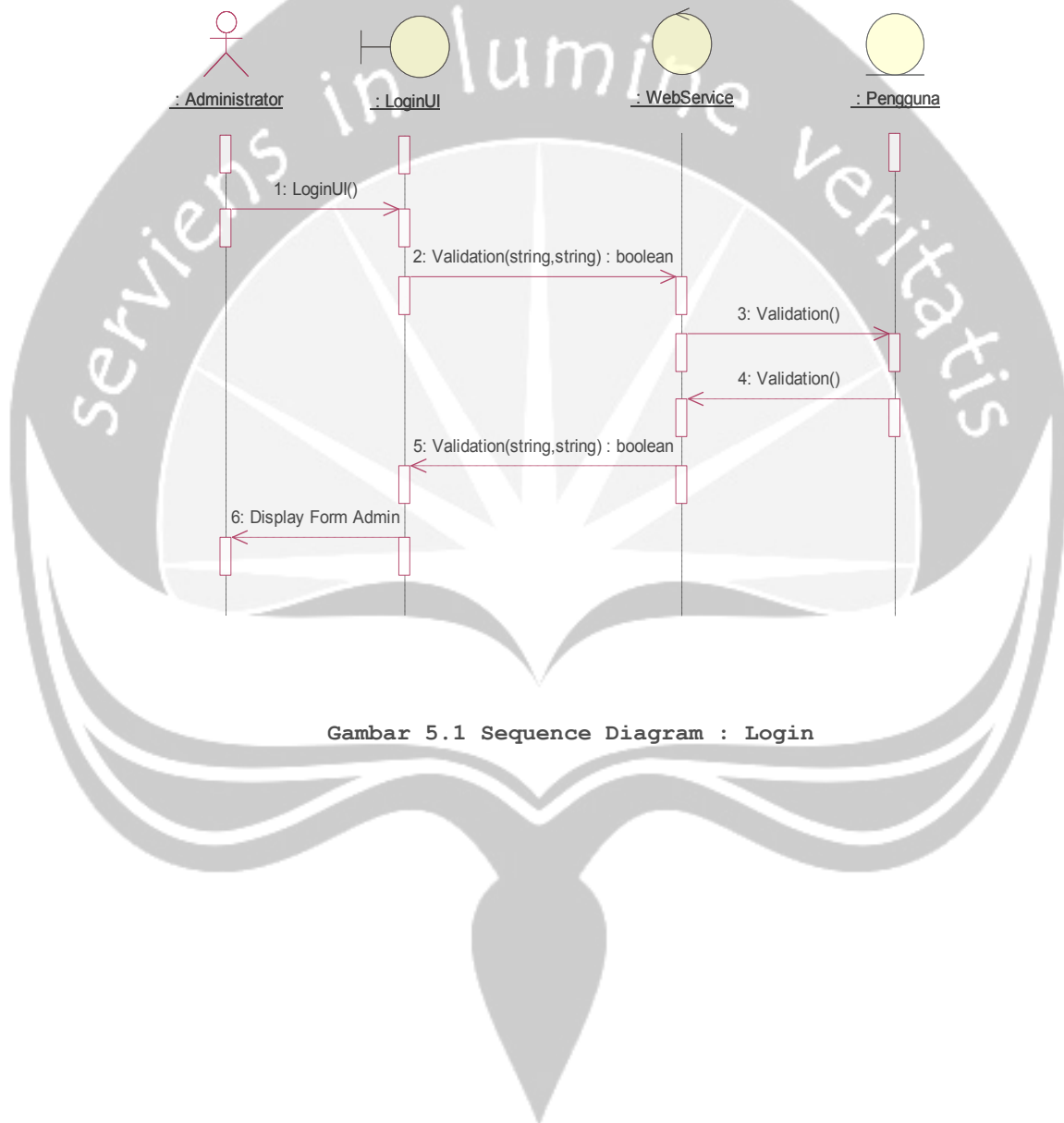


Gambar 4 Conceptual Data Model

4 Design Model

4.1 Sequence Diagram

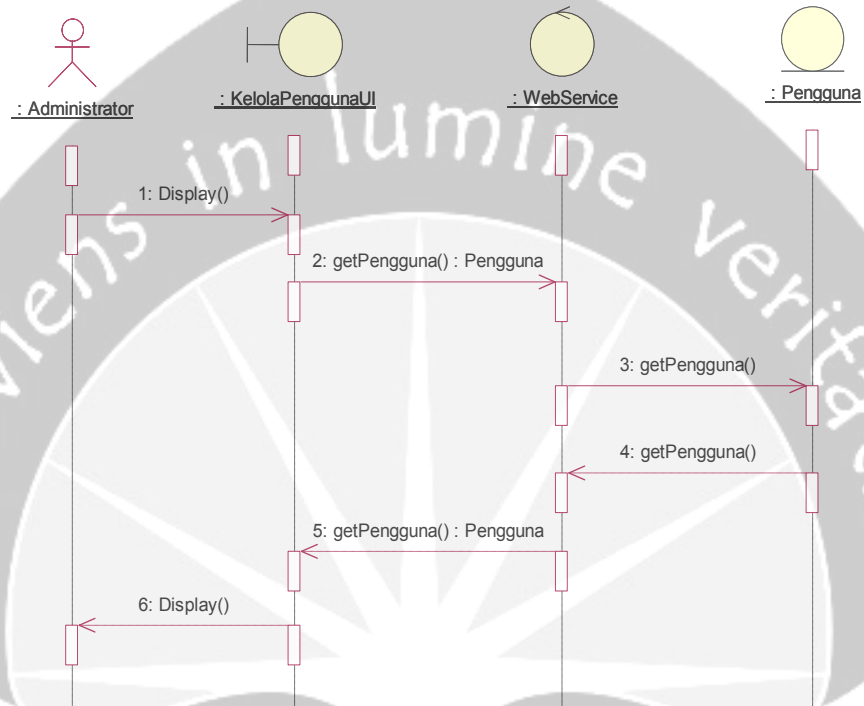
4.1.1 Login



Gambar 5.1 Sequence Diagram : Login

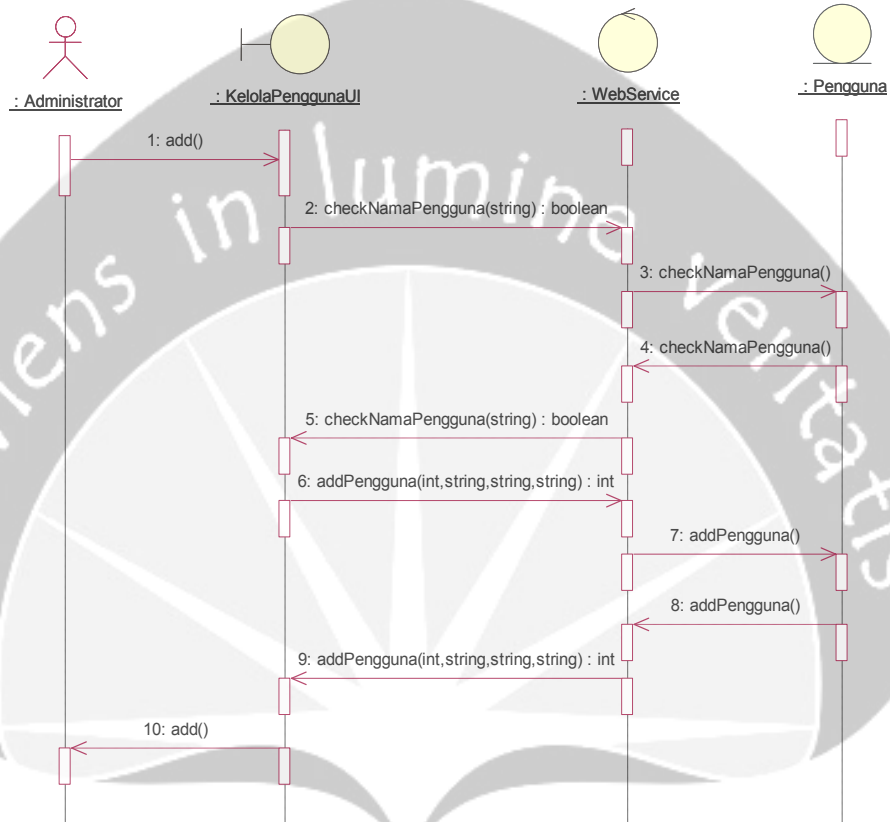
4.1.2 Kelola Pengguna

4.1.2.1 Display Pengguna



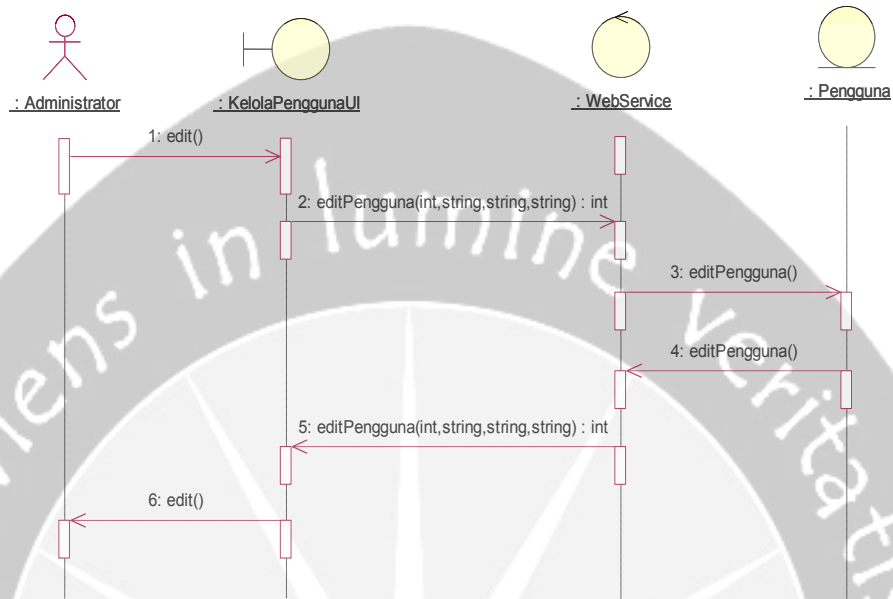
Gambar 5.2 Sequence Diagram : Kelola Pengguna-Display Pengguna

4.1.2.2 Add Pengguna



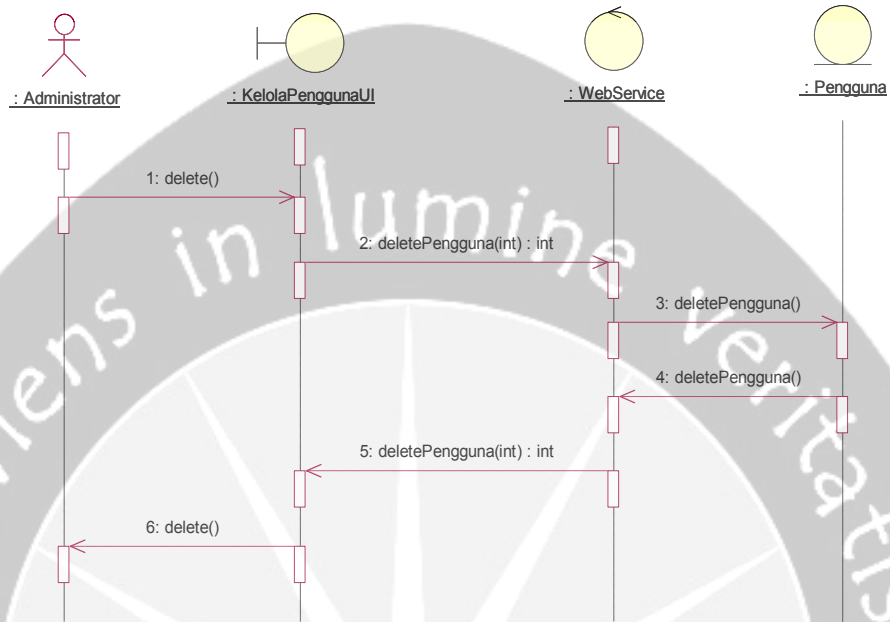
Gambar 5.3 Sequence Diagram : Kelola Pengguna-Add Pengguna

4.1.2.3 Edit Pengguna



Gambar 5.4 Sequence Diagram : Kelola Pengguna-Edit Pengguna

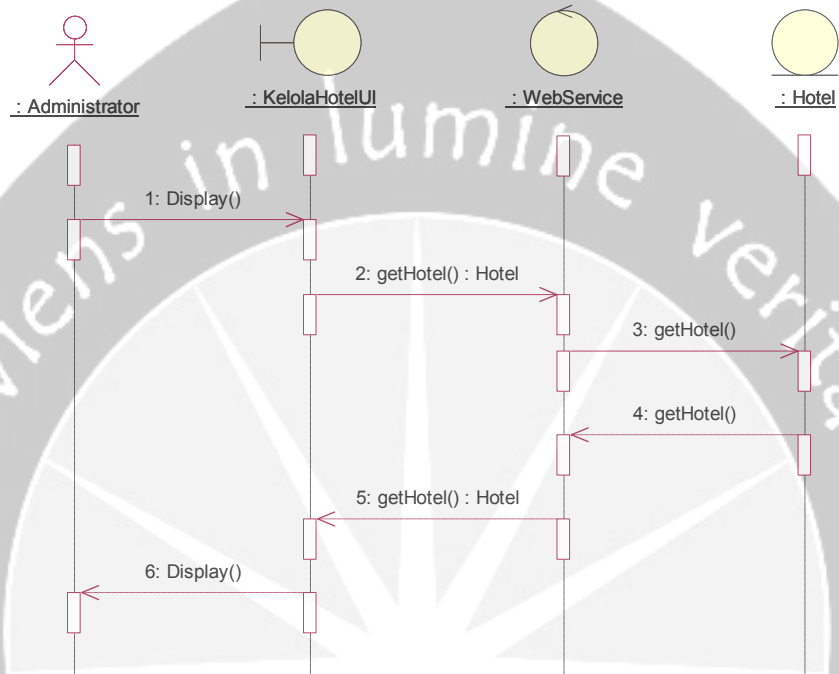
4.1.2.4 Delete Pengguna



Gambar 5.5 Sequence Diagram : Kelola Pengguna-Delete Pengguna

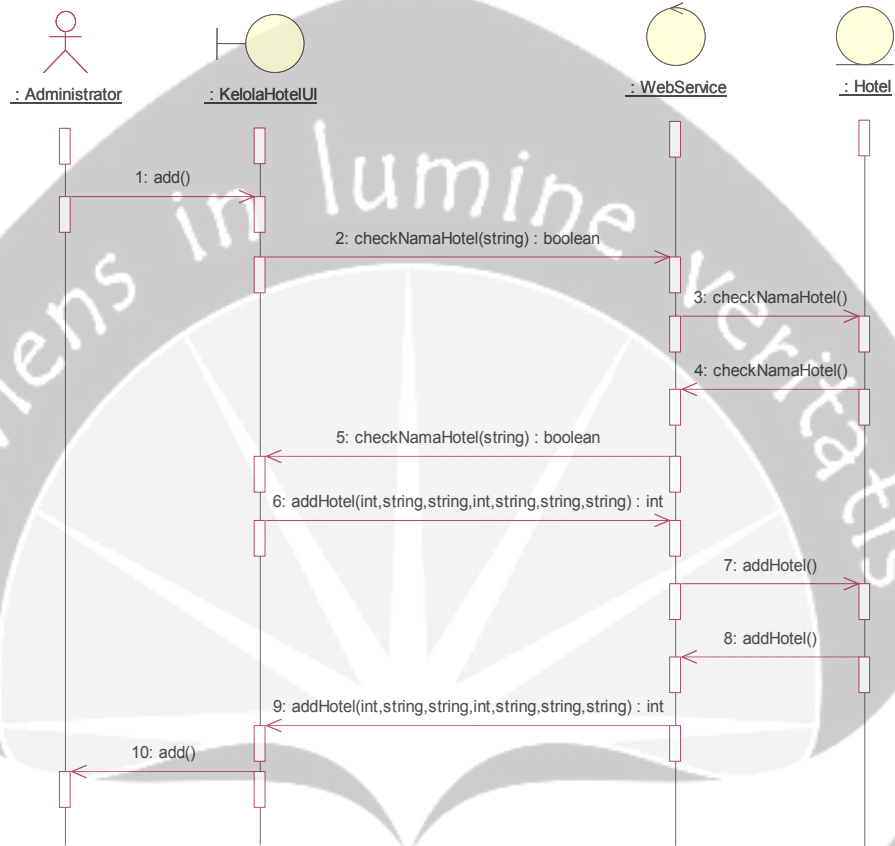
4.1.3 Kelola Hotel

4.1.3.1 Display Hotel



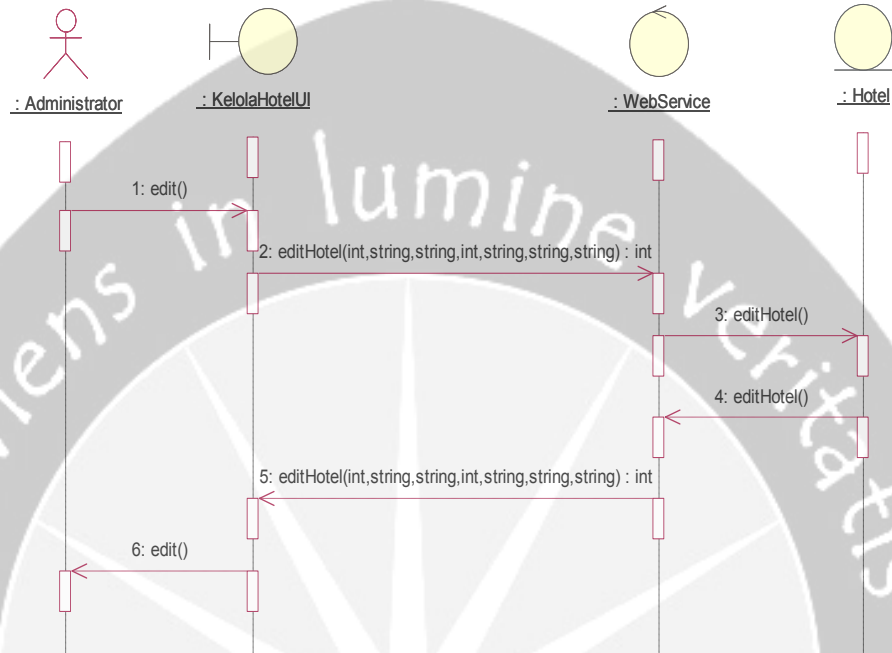
Gambar 5.6 Sequence Diagram : Kelola Hotel-Display Hotel

4.1.3.2 Add Hotel



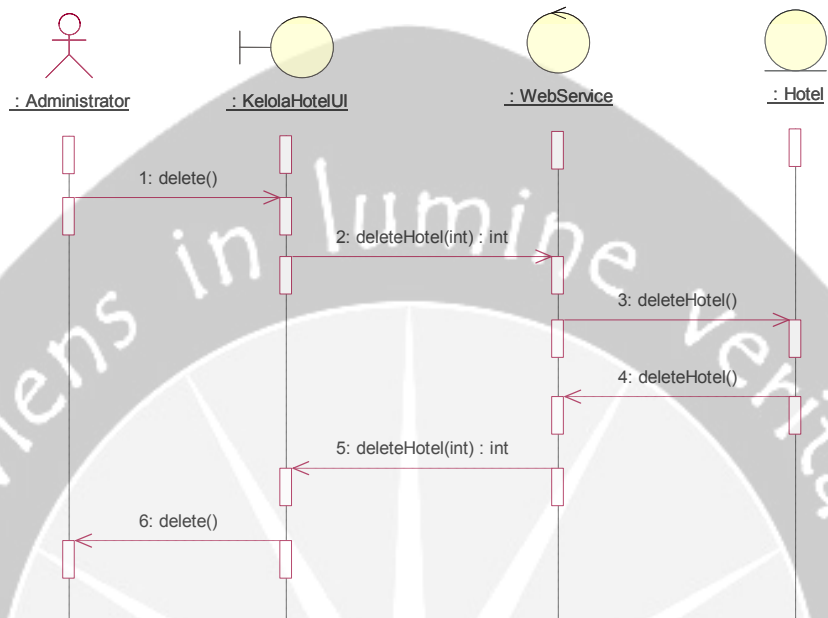
Gambar 5.7 Sequence Diagram : Kelola Hotel-Add Hotel

4.1.3.3 Edit Hotel



Gambar 5.8 Sequence Diagram : Kelola Hotel-Edit Hotel

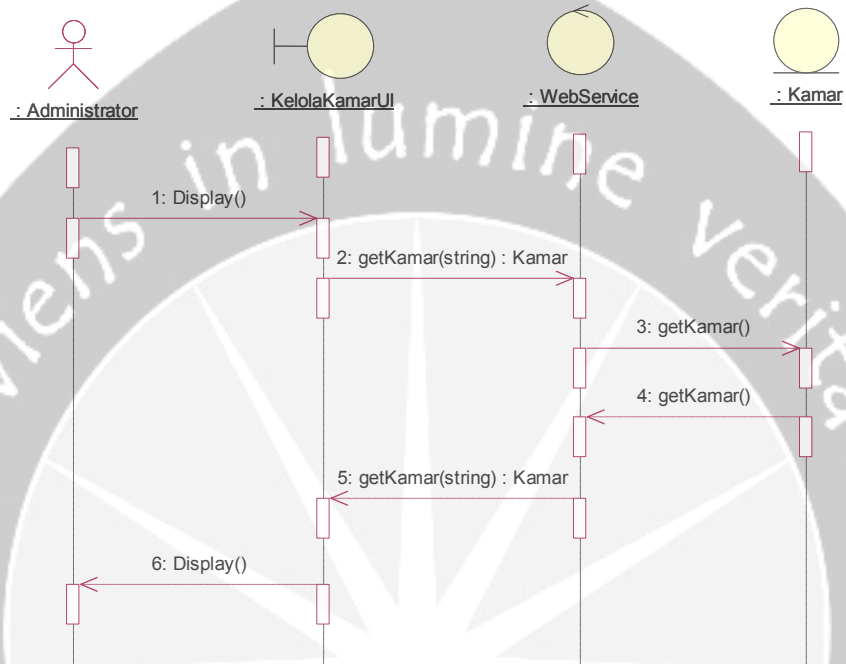
4.1.3.4 Delete Hotel



Gambar 5.9 Sequence Diagram : Kelola Hotel-Delete Hotel

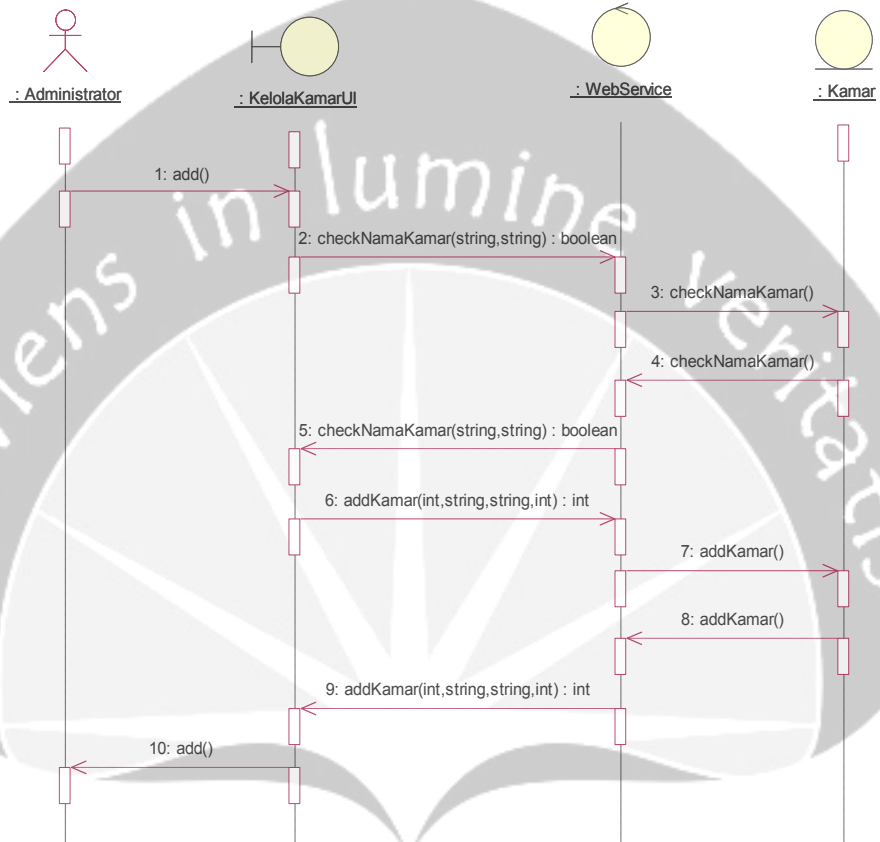
4.1.4 Kelola Kamar

4.1.4.1 Display Kamar



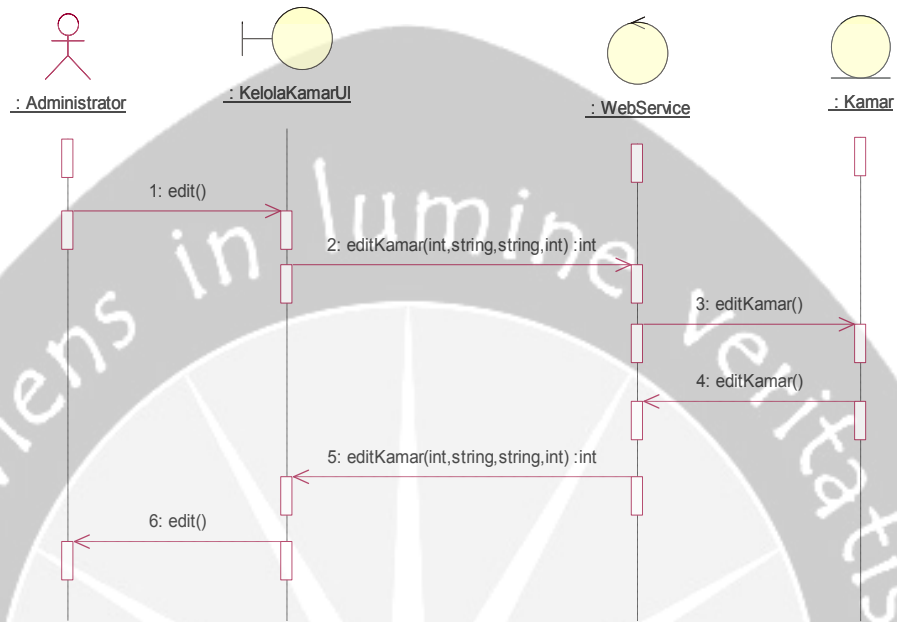
Gambar 5.10 Sequence Diagram : Kelola Kamar-Display Kamar

4.1.4.2 Add Kamar



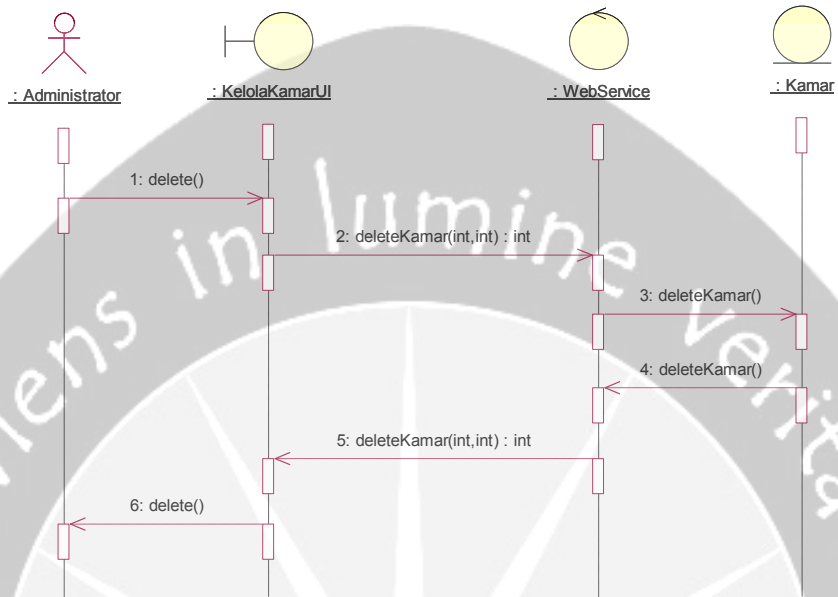
Gambar 5.11 Sequence Diagram : Kelola Kamar-Add Kamar

4.1.4.3 Edit Kamar



Gambar 5.12 Sequence Diagram : Kelola Kamar-Edit Kamar

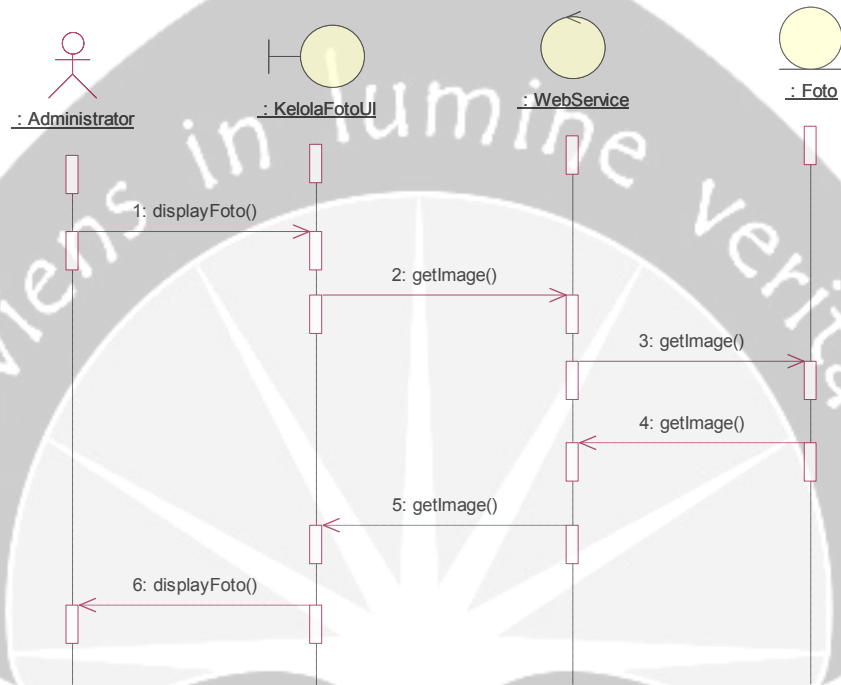
4.1.4.4 Delete Kamar



Gambar 5.13 Sequence Diagram : Kelola Kamar-Delete Kamar

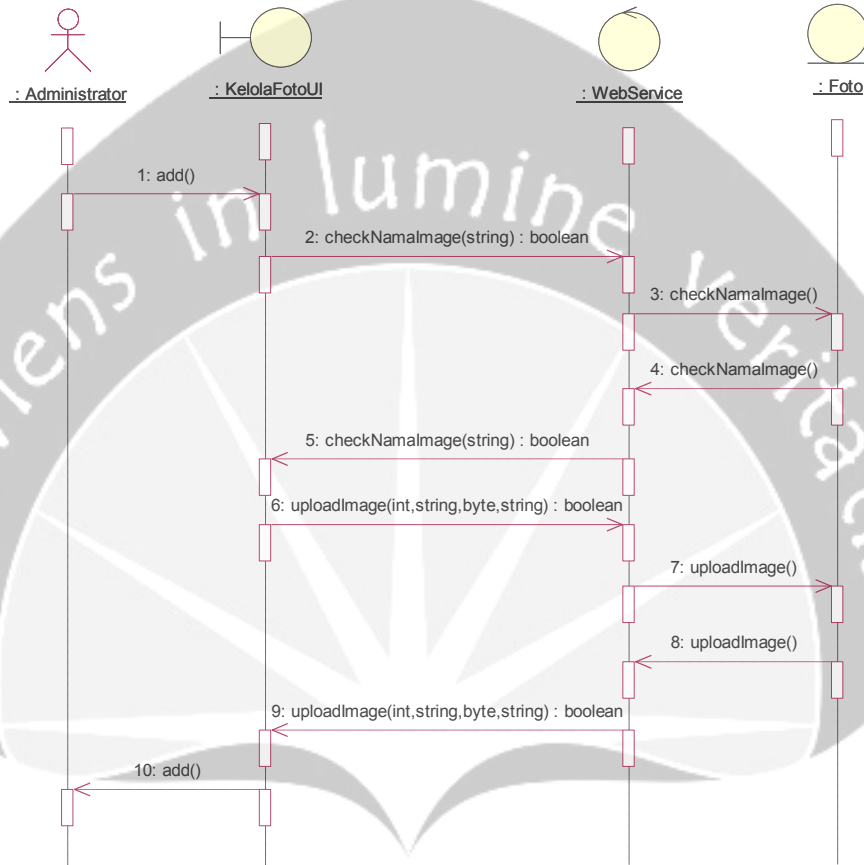
4.1.5 Kelola Foto

4.1.5.1 Display Foto



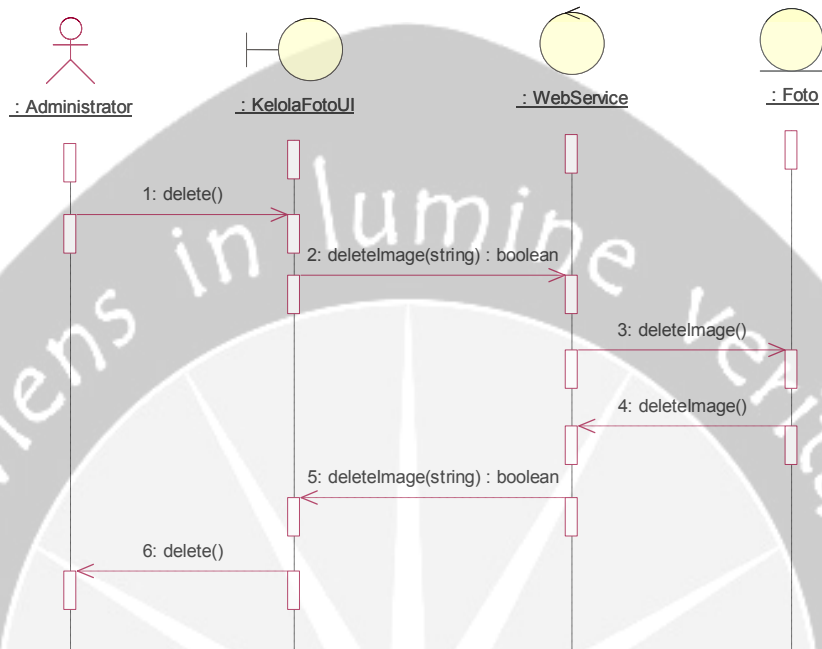
Gambar 5.14 Sequence Diagram : Kelola Foto-Display Foto

4.1.5.2 Add Foto



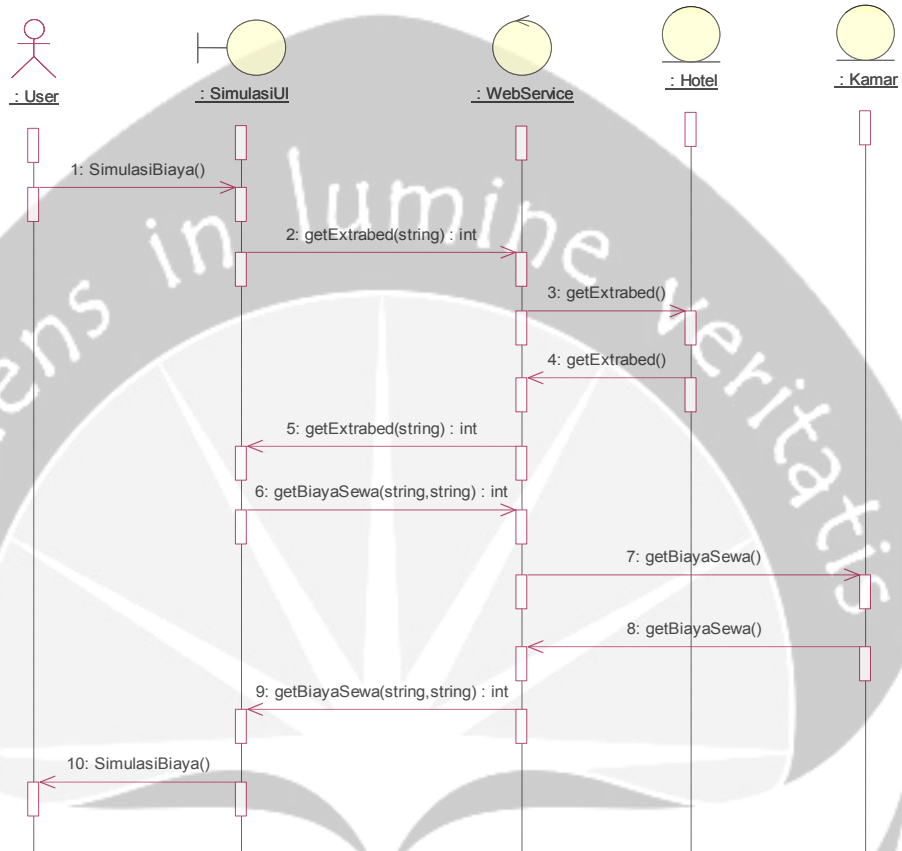
Gambar 5.15 Sequence Diagram : Kelola Foto-Add Foto

4.1.5.3 Delete Foto



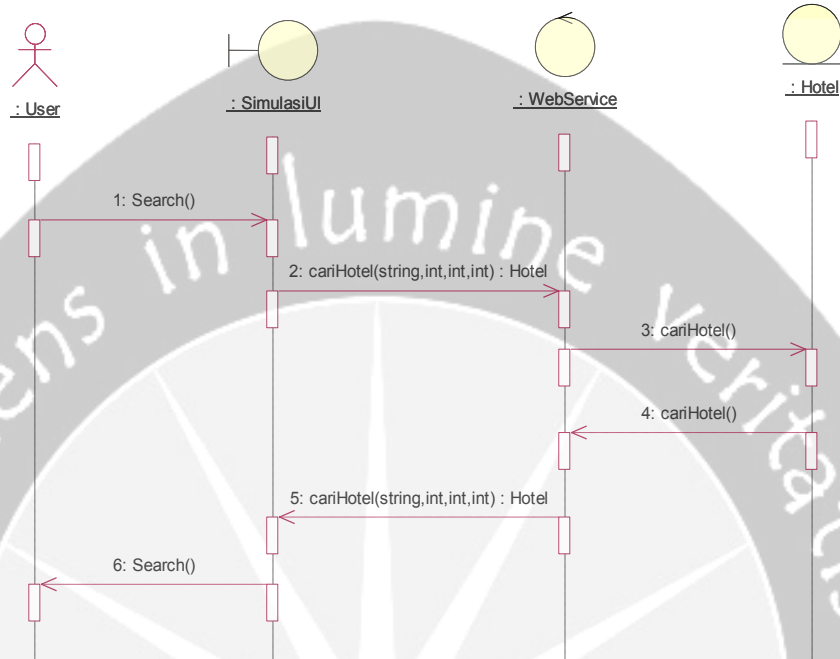
Gambar 5.17 Sequence Diagram : Kelola Foto-Delete Foto

4.1.6 Simulasi Biaya



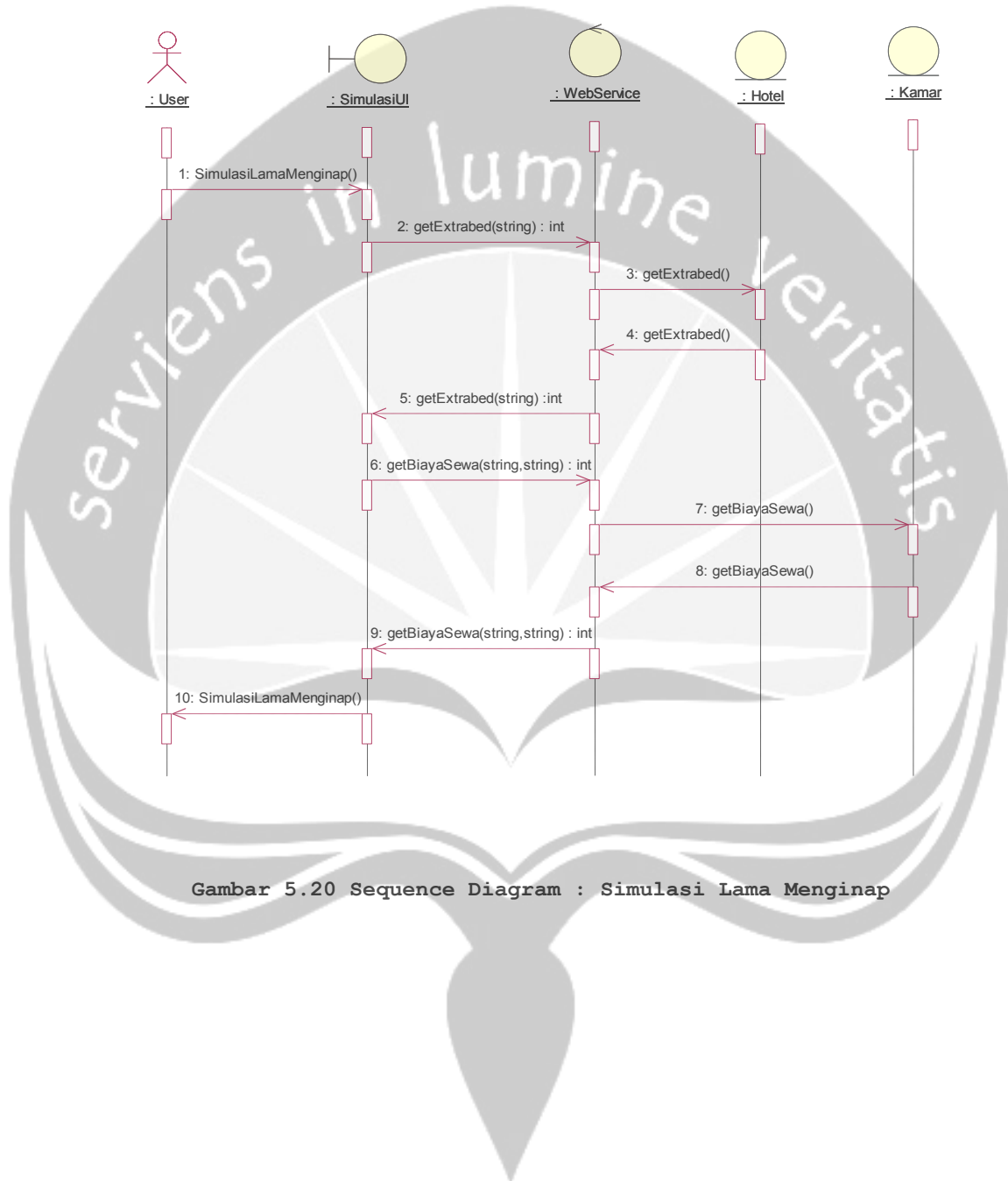
Gambar 5.18 Sequence Diagram : Simulasi Biaya

4.1.7 Simulasi Cari Hotel



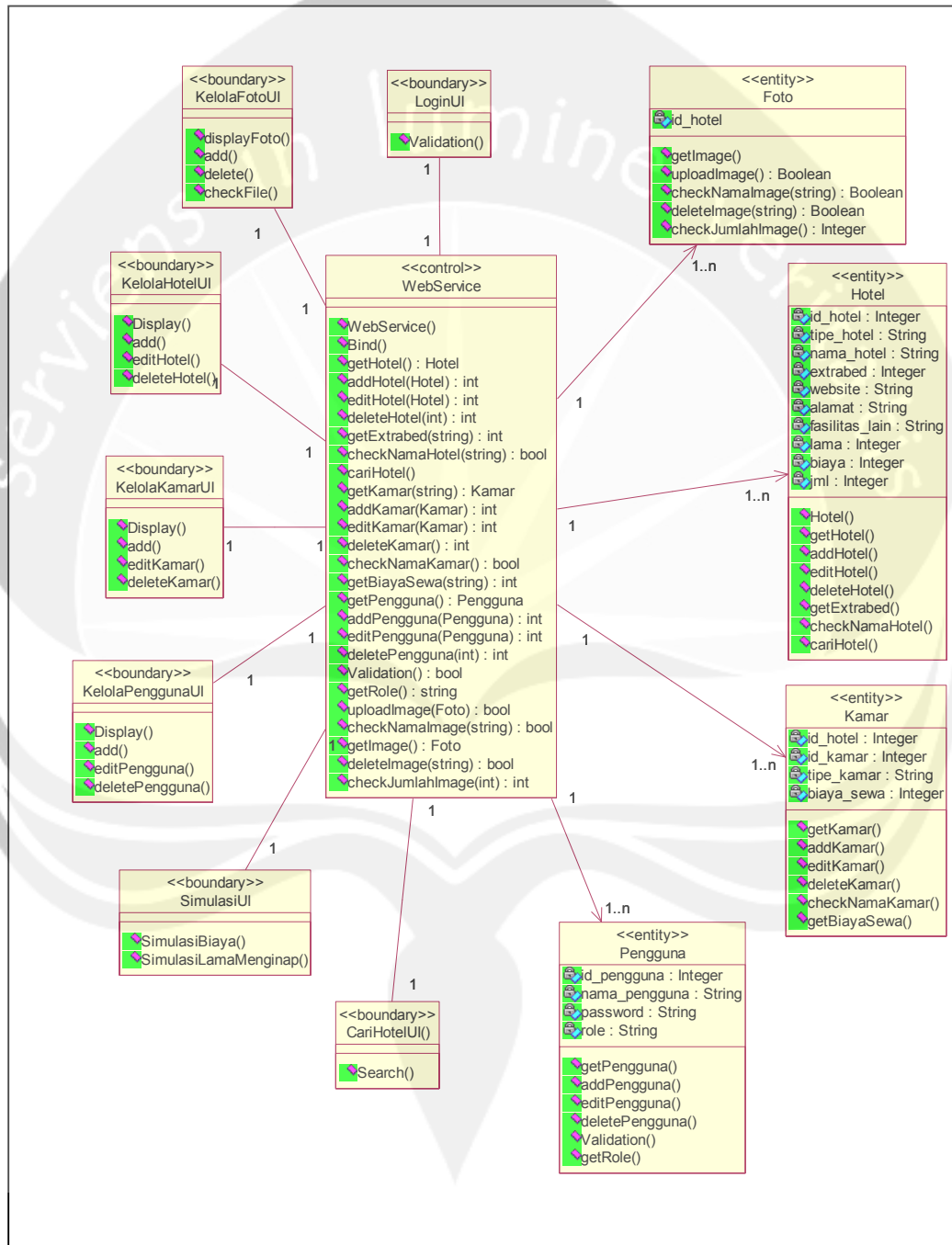
Gambar 5.19 Sequence Diagram : Simulasi Cari Hotel

4.1.8 Simulasi Lama Menginap



Gambar 5.20 Sequence Diagram : Simulasi Lama Menginap

4.2 Class Diagram



Gambar 5.21 Class Diagram

4.3 Class Diagram Specific Descriptions

4.3.1 Specific Design Class LoginUI

LoginUI	<<boundary>>
<pre>+LoginUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. #Validation() Operasi ini digunakan untuk mengecek apakah username dan password user sesuai dengan yang terdapat di database atau tidak.</pre>	

4.3.2 Specific Design Class KelolaPenggunaUI

KelolaPenggunaUI()	<<boundary>>
<pre>+KelolaPenggunaUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. #Display() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data administrator yang terdapat di dalam database. #add() Operasi ini digunakan untuk menambahkan data administrator baru ke dalam database. #editPengguna() Operasi ini digunakan untuk mengubah data administrator yang terdapat di database. #deletePengguna() Operasi ini digunakan untuk menghapus data administrator dari database.</pre>	

4.3.3 Specific Design Class KelolaHotelUI

KelolaHotelUI()	<<boundary>>
<p>KelolaHotelUI()</p> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>#Display()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data hotel yang terdapat di dalam database.</p> <p>#add()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menambahkan data hotel baru ke dalam database.</p> <p>#editHotel()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengubah data hotel yang terdapat di database.</p> <p>#deleteHotel()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menghapus data hotel dari database.</p>	

4.3.4 Specific Design Class KelolaKamarUI

KelolaKamarUI	<<boundary>>
<p>+KelolaKamarUI()</p> <p>Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>#Display()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menampilkan data kamar di dalam database.</p> <p>#add()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk menambahkan data kamar baru ke dalam database.</p> <p>#editKamar()</p> <p>Operasi ini digunakan untuk mengubah data kamar yang</p>	

terdapat di database.

#deleteKamar()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data kamar dari database.

4.3.5 Specific Design Class KelolaFotoUI

KelolaFotoUI	<<boundary>>
<pre>+KelolaFotoUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +displayFoto() Operasi ini digunakan untuk menampilkan foto - foto hotel yang terdapat di database. #add() Operasi ini digunakan untuk menambahkan foto - foto hotel baru ke dalam database. #delete() Operasi ini digunakan untuk menghapus foto hotel dari database. +checkFile() Operasi ini digunakan untuk mengecek extension dari file yang akan diupload guna memastikan file - file yang diupload merupakan image.</pre>	

4.3.6 Specific Design Class SimulasiUI

SimulasiUI	<<boundary>>
<pre>+SimulasiUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. #SimulasiBiaya() Operasi ini digunakan untuk menghitung perkiraan besar biaya yang diperlukan user untuk menginap di suatu hotel tertentu.</pre>	

#SimulasiLamaMenginap()

Operasi ini digunakan untuk menghitung berapa lama user dapat menginap di suatu hotel tertentu berdasar budget yang dimiliki.

4.3.7 Specific Design Class CariHotelUI

CarHotelUI	<<boundary>>
+CariHotelUI() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. #Search() Operasi ini digunakan untuk mencari hotel - hotel yang sesuai dengan budget yang dimiliki oleh user.	

4.3.8 Specific Design Class WebService

WebService	<<control>>
+WebService() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini. +Bind(string,string) Operasi ini digunakan untuk binding data dari database ke datagrid. +getHotel(): Hotel Operasi ini digunakan untuk menampilkan data hotel dari database. +addHotel(int,string,string,int,string,string,string) : int Operasi ini digunakan untuk menyimpan data hotel baru ke dalam database. +editHotel(int,string,string,int,string,string,string) : int Operasi ini digunakan untuk mengubah data hotel yang terdapat di database.	

`+deleteHotel(int) : int`

Operasi ini digunakan untuk menghapus data hotel yang terdapat di database.

`+getExtrabed(int) : string`

Operasi ini digunakan untuk mengambil data harga extrabed dari suatu hotel yang terdapat di database.

`+checkNamaHotel(string) : bool`

Operasi ini digunakan untuk mengecek nama hotel yang akan ditambahkan ke dalam database.

`+cariHotel(string,int,int,int)`

Operasi ini digunakan untuk mencari hotel - hotel yang terdapat di database yang sesuai dengan input user.

`+getKamar(string) : Kamar`

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data kamar yang terdapat di database.

`+addKamar(int,int,string,int) : int`

Operasi ini digunakan untuk menambahkan data kamar baru ke dalam database.

`+editKamar(int,int,string,int) : int`

Operasi ini digunakan untuk mengubah data kamar yang terdapat dalam database.

`+deleteKamar(int,int) : int`

Operasi ini digunakan untuk menghapus data kamar dari dalam database.

`+checkNamaKamar(string,string) : bool`

Operasi ini digunakan untuk mengecek nama kamar baru yang akan ditambahkan ke dalam database.

`+getBiayaSewa(string,string) : int`

Operasi ini digunakan untuk mengambil data harga biaya sewa suatu kamar dari suatu hotel yang terdapat di database.

`+getPengguna() : Pengguna`

Operasi ini digunakan untuk menampilkan data pengguna atau administrator yang terdapat di database.

+addPengguna(int,string,string,string) : int

Operasi ini digunakan untuk menambahkan data pengguna atau administrator baru ke dalam database.

+editPengguna(int,string,string,string) : int

Operasi ini digunakan untuk mengubah data pengguna atau administrator yang terdapat di database.

+deletePengguna(int) : int

Operasi ini digunakan untuk menghapus data pengguna atau administrator dari database.

+Validation(string,string) : bool

Operasi ini digunakan untuk mengecek apakah username dan password yang diinputkan user sesuai dengan username dan password yang terdapat di database.

+getRole(string,string) : string

Operasi ini digunakan untuk mengambil data role administrator dari database.

+uploadImage(int,string,byte,string) : bool

Operasi ini digunakan untuk menambahkan atau meng-upload gambar hotel baru ke dalam database.

+getImage() : Foto

Operasi ini digunakan untuk menampilkan gambar - gambar hotel yang terdapat di database

+deleteImage(string) : bool

Operasi ini digunakan untuk menghapus gambar hotel dari database.

+checkNamaImage(string) : bool

Operasi ini digunakan untuk mengecek nama image yang akan dimasukkan ke dalam database.

+checkJumlahImage(int) : int

Operasi ini digunakan untuk mengecek jumlah image suatu hotel yang terdapat di database.

4.3.9 Specific Design Class Pengguna

Pengguna	<<entity>>
<p>-ID_Pengguna: Integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan id dari pengguna.</p> <p>-Nama_Pengguna : Varchar Atribut ini digunakan untuk menyimpan data nama dari pengguna.</p> <p>-Password : Varchar Atribut ini digunakan untuk menyimpan data password dari pengguna.</p> <p>-Role : Varchar Atribut ini digunakan untuk menyimpan data role dari pengguna.</p>	
<p>+Pengguna() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+getPengguna() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data pengguna yang terdapat dalam database.</p> <p>+addPengguna() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data administrator sistem yang baru ke dalam database.</p> <p>+editPengguna() Operasi ini digunakan untuk mengupdate data pengguna sistem di dalam database.</p> <p>+deletePengguna() Operasi ini digunakan untuk menghapus data pengguna sistem dari dalam database.</p> <p>+Validation() Operasi ini digunakan untuk membandingkan username dan password yang diinputkan user dengan username dan password yang terdapat di database.</p>	

+getRole()

Operasi ini digunakan untuk mengambil data role dari user.

4.3.10 Specific Design Class Hotel

Hotel	<<entity>>
<p>+id_hotel : Integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id dari hotel.</p> <p>+tipe_hotel : Varchar Atribut ini digunakan untuk menyimpan data tipe dari hotel.</p> <p>+nama_hotel : Varchar Atribut ini digunakan untuk menyimpan data nama dari hotel.</p> <p>+extrabed : Integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan data biaya untuk extrabed di suatu hotel.</p> <p>+website : Varchar Atribut ini digunakan untuk menyimpan data website hotel.</p> <p>+alamat : Varchar Atribut ini digunakan untuk menyimpan data alamat hotel.</p> <p>+fasilitas_lain : Varchar Atribut ini digunakan untuk menyimpan data fasilitas hotel.</p>	
<p>+Hotel() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+getHotel() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data hotel dari database.</p> <p>+addHotel() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data hotel baru ke dalam database.</p> <p>+editDHotel() Operasi ini digunakan untuk mengupdate data hotel di dalam database.</p> <p>+deleteHotel () Operasi ini digunakan untuk menghapus data hotel dari dalam</p>	

database.

+getExtrabed()

Operasi ini digunakan untuk mengambil data biaya extrabed suatu hotel.

+checkNamaHotel()

Operasi ini digunakan untuk mengecek nama hotel yang diinputkan user pada saat penambahan data hotel baru.

+cariHotel()

Operasi ini digunakan untuk mencari hotel - hotel yang sesuai dengan data input yang dimasukkan user.

4.3.11 Specific Design Class Kamar

Kamar	<<entity>>
<p>-id_hotel : Integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id dari hotel.</p> <p>-id_kamar : Integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan id data dari kamar.</p> <p>-tipe_kamar : Varchar Atribut ini digunakan untuk menyimpan data tipe kamar yang tersedia di suatu hotel.</p> <p>-biaya_sewa : Integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan data biaya sewa suatu kamar di sebuah hotel.</p>	
<p>+ Kamar() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.</p> <p>+getKamar() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data kamar yang dimiliki suatu hotel dari database.</p> <p>+addKamar() Operasi ini digunakan untuk memasukkan data kamar baru ke dalam database.</p> <p>+editKamar() Operasi ini digunakan untuk mengupdate data kamar di dalam</p>	

database.

+deleteKamar()

Operasi ini digunakan untuk menghapus data kamar dari dalam database.

+getBiayaSewa()

Operasi ini digunakan untuk mengambil data biaya sewa sebuah kamar di suatu hotel.

+checkNamaKamar()

Operasi ini digunakan untuk mengecek nama kamar baru yang akan ditambahkan ke dalam database.

4.3.12 Specific Design Class Foto

Foto	<<entity>>
+id_Hotel : Integer Atribut ini digunakan untuk menyimpan data id dari hotel.	
+Foto() Default konstruktor, digunakan untuk inisialisasi semua attribute dari kelas ini.	
+getImage() Operasi ini digunakan untuk menampilkan data gambar - gambar hotel yang terdapat di database.	
+uploadImage(int,string,byte,string) Operasi ini digunakan untuk menambahkan gambar hotel baru ke dalam database.	
+deleteImage(string) Operasi ini digunakan untuk menghapus gambar hotel yang terdapat di database.	
+checkNamaImage(string) Operasi ini digunakan untuk mengecek nama image yang akan dimasukkan ke dalam database.	

5 Deskripsi Perancangan AntarMuka

5.1 Rancangan Antarmuka Simulasi

The wireframe illustrates the layout of the simulation interface. It features a large central area for a 'DESIGN LOGO' and a 'REFERENSI HOTEL BINTANG 4 DAN 5'. To the right, there are two simulation modules: 'SIMULASI BIAYA' and 'SIMULASI LAMA MENGINAP', each with input fields for hotel type, name, room type, number of rooms, and stay duration, along with a 'HITUNG' button. Below these are two more modules: 'SIMULASI 3D BINTANG 4' and 'SIMULASI 3D BINTANG 5'.

DESIGN LOGO

REFERENSI HOTEL BINTANG 4 DAN 5

SIMULASI BIAYA

Tipe Hotel

Nama Hotel

Tipe Kamar

Jumlah Kamar

Lama Menginap Hari

Tambah Bed ☒ Ya Jumlah

☒ Tidak

HITUNG

SIMULASI LAMA MENGINAP

Tipe Hotel

Nama Hotel

Tipe Kamar

Jumlah Kamar

Tambah Bed ☒ Ya Jumlah

☒ Tidak

Jumlah Uang

HITUNG

SIMULASI 3D BINTANG 4

SIMULASI 3D BINTANG 5

Gambar 6.1 Rancangan Antarmuka Simulasi

Antarmuka ini digunakan oleh user untuk melakukan simulasi perkiraan biaya dan simulasi perkiraan lama menginap. Jika user memilih untuk melakukan simulasi perkiraan biaya, maka user diminta untuk mengisi field-field yang tersedia. Field-field yang harus diisi oleh user adalah tipe hotel, nama hotel, tipe kamar, jumlah kamar, lama menginap, dan pilihan untuk extrabed atau tidak. Jika memilih extrabed, maka user juga diminta untuk mengisi berapa jumlah extrabed yang diinginkan. Jika field-field tersebut sudah terisi dengan lengkap, maka klik button Hitung sehingga akan ditampilkan perkiraan biaya yang dibutuhkan sesuai dengan inputan user. Jika user memilih untuk melakukan simulasi perkiraan lama menginap, maka user diminta untuk mengisi field-field yang tersedia. Field-field yang harus diisi oleh user adalah tipe hotel, nama hotel, tipe kamar, jumlah kamar, jumlah uang, dan pilihan untuk extrabed atau tidak. Jika memilih extrabed, maka user juga diminta untuk mengisi berapa jumlah extrabed yang diinginkan. Jika field-field tersebut sudah terisi dengan lengkap, maka klik button Hitung sehingga akan ditampilkan perkiraan lama menginap sesuai dengan inputan user. Kemudian juga tersedia link - link untuk membuka maupun untuk men-download simulasi 3D hotel bintang 4 maupun hotel bintang 5. Pada antarmuka ini juga terdapat referensi atau informasi mengenai hotel bintang 4 maupun bintang 5 yang terdapat di Yogyakarta.

5.2 Rancangan Antarmuka Simulasi Cari Hotel

DESIGN LOGO

[Kembali Ke Menu Utama](#)

Tipe Hotel

Jumlah Kamar

Lama Menginap Hari

Jumlah Uang

CARI

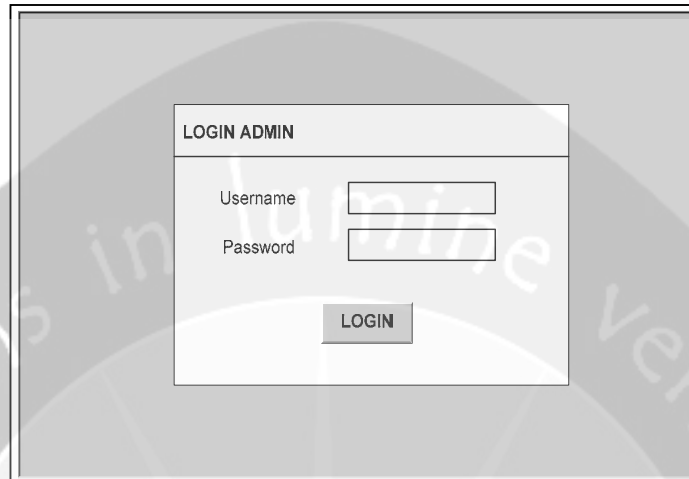
TABEL HASIL PENCARIAN HOTEL

TABEL HASIL PENCARIAN HOTEL	

Gambar 6.2 Rancangan Antarmuka Simulasi Cari Hotel

Antarmuka ini digunakan bagi user yang ingin mencari hotel - hotel mana saja yang dapat dijadikan sebagai alternatif pilihan jika memiliki sejumlah uang tertentu. Untuk dapat melakukan simulasi pencarian hotel ini, user harus mengisi field - field yang tersedia, antara lain tipe hotel, jumlah kamar, lama menginap, dan jumlah uang. Jika field - field tersebut suda terisi dengan benar, kemudian klik button CARI untuk menampilkan hasil pencarian hotel dan tipe kamar yang sesuai dengan budget atau jumlah uang yang dimiliki oleh user.

5.3 Rancangan Antarmuka Login Administrator



The image shows a web-based login interface for administrators. It features a central white box with a light gray border. At the top of this box is a header labeled "LOGIN ADMIN". Below the header, there are two input fields: one for "Username" and one for "Password". Both fields are empty and have a light gray border. Below the password field is a button labeled "LOGIN" in a dark gray box with white text. The entire interface is set against a light gray background with a faint watermark of a university crest and the text "serviens in lumine veritatis".

Gambar 6.3 Rancangan Antarmuka Login Administrator

Antarmuka ini digunakan oleh administrator untuk melakukan proses login ke dalam sistem sesuai dengan role administrator. Untuk dapat masuk ke dalam sistem, user harus memasukkan username dan password. Pada saat tombol login ditekan, maka sistem akan mengecek username dan password yang diinputkan dengan username, password, serta role yang tersimpan didalam database. Jika username dan password yang diinputkan user benar, maka user dapat masuk kedalam sistem. Namun sebaliknya, jika username atau password salah, maka sistem akan menampilkan peringatan.

5.4 Kelola Pengguna

KELOLA HOTEL	KELOLA KAMAR	KELOLA PENGGUNA	KELOLA FOTO	LOGOUT		
<div>Nama Pengguna <input type="text"/></div> <div>Role <input type="text" value="▼"/></div> <div>Password <input type="text"/></div> <div>Konfirmasi Password <input type="text"/></div> <div>TAMBAH</div> <div><table border="1"><thead><tr><th>TABEL_DATA_ADMIN</th></tr><tbody><tr><td> </td></tr></tbody></thead></table></div>					TABEL_DATA_ADMIN	
TABEL_DATA_ADMIN						

Gambar 6.4 Rancangan Antarmuka Kelola Pengguna

Antarmuka ini digunakan oleh administrator untuk melakukan pengelolaan data pengguna. Melalui antarmuka ini, administrator dapat melakukan add data pengguna, edit data pengguna, dan delete data pengguna. Untuk menambah data pengguna baru, administrator diminta untuk mengisi field - field yang tersedia dengan lengkap kemudian klik tombol TAMBAH untuk menyimpan informasi ke dalam database. Pada antarmuka ini terdapat datagrid yang digunakan untuk menampilkan data - data pengguna yang terdapat di dalam database. Untuk proses edit dan delete, dapat dilakukan langsung melalui datagrid.

5.5 Kelola Hotel

KELOLA HOTEL	KELOLA KAMAR	KELOLA PENGGUNA	KELOLA FOTO	LOGOUT
--------------	--------------	-----------------	-------------	--------

Tipe Hotel

Nama Hotel

Extrabed

Website

Alamat

Fasilitas Hotel

TAMBAH HOTEL

TABEL_DATA_HOTEL

--

Gambar 6.5 Rancangan Antarmuka Kelola Hotel

Antarmuka ini digunakan oleh administrator untuk melakukan pengelolaan data hotel. Melalui antarmuka ini, administrator dapat melakukan add data hotel, edit data hotel, dan delete data hotel. Untuk menambah data hotel baru, administrator diminta untuk mengisi field - field yang tersedia dengan lengkap kemudian klik tombol TAMBAH HOTEL untuk menyimpan informasi ke dalam database. Pada antarmuka ini terdapat datagrid yang digunakan untuk menampilkan data - data hotel yang terdapat di dalam database. Untuk proses edit dan delete, dapat dilakukan langsung melalui datagrid.

5.6 Kelola Kamar

KELOLA HOTEL	KELOLA KAMAR	KELOLA PENGGUNA	KELOLA FOTO	LOGOUT					
<div>Tipe Hotel <input type="text"/></div> <div>Nama Hotel <input type="text"/></div> <div>Tipe Kamar <input type="text"/></div> <div>Biaya Sewa <input type="text"/></div> <div>TAMBAH KAMAR</div> <div>TABEL_DATA_KAMAR</div> <table border="1"><tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>									

Gambar 6.6 Rancangan Antarmuka Kelola Kamar

Antarmuka ini digunakan oleh administrator untuk melakukan pengelolaan data kamar. Melalui antarmuka ini, administrator dapat melakukan add data kamar, edit data kamar, dan delete data kamar. Untuk menambah data kamar baru, administrator diminta untuk mengisi field - field yang tersedia dengan lengkap kemudian klik tombol TAMBAH KAMAR untuk menyimpan informasi ke dalam database. Pada antarmuka ini terdapat datagrid yang digunakan untuk menampilkan data - data kamar yang terdapat di dalam database. Untuk proses edit dan delete, dapat dilakukan langsung melalui datagrid.

5.7 Kelola Foto

KELOLA HOTEL	KELOLA KAMAR	KELOLA PENGGUNA	KELOLA FOTO	LOGOUT	
<div>Tipe Hotel <input type="text"/></div> <div>Nama Hotel <input type="text"/></div> <div>Nama Gambar <input type="text"/></div> <div>Pilih File untuk Upload <input type="text"/> <input type="button" value="Browse"/></div> <div><input type="button" value="UPLOAD AKU!"/></div> <div><table border="1"><thead><tr><th>TABEL IMAGE</th></tr></thead><tbody></tbody></table></div>					TABEL IMAGE
TABEL IMAGE					

Gambar 6.7 Rancangan Antarmuka Kelola Foto

Antarmuka ini digunakan oleh administrator untuk melakukan pengelolaan data image hotel. Melalui antarmuka ini, administrator dapat melakukan add data image, dan delete data image. Untuk menambah data image baru, administrator diminta untuk mengisi field - field yang tersedia dengan lengkap kemudian klik tombol UPLOAD AKU! untuk menyimpan informasi ke dalam database. Pada antarmuka ini terdapat datagrid yang digunakan untuk menampilkan data - data image hotel yang terdapat di dalam database. Untuk proses delete, dapat dilakukan langsung melalui datagrid.


PAPAN CERITA
(STORY BOARD)

SiPeRHot
(Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML)

Untuk :
Tugas Akhir (Skripsi)

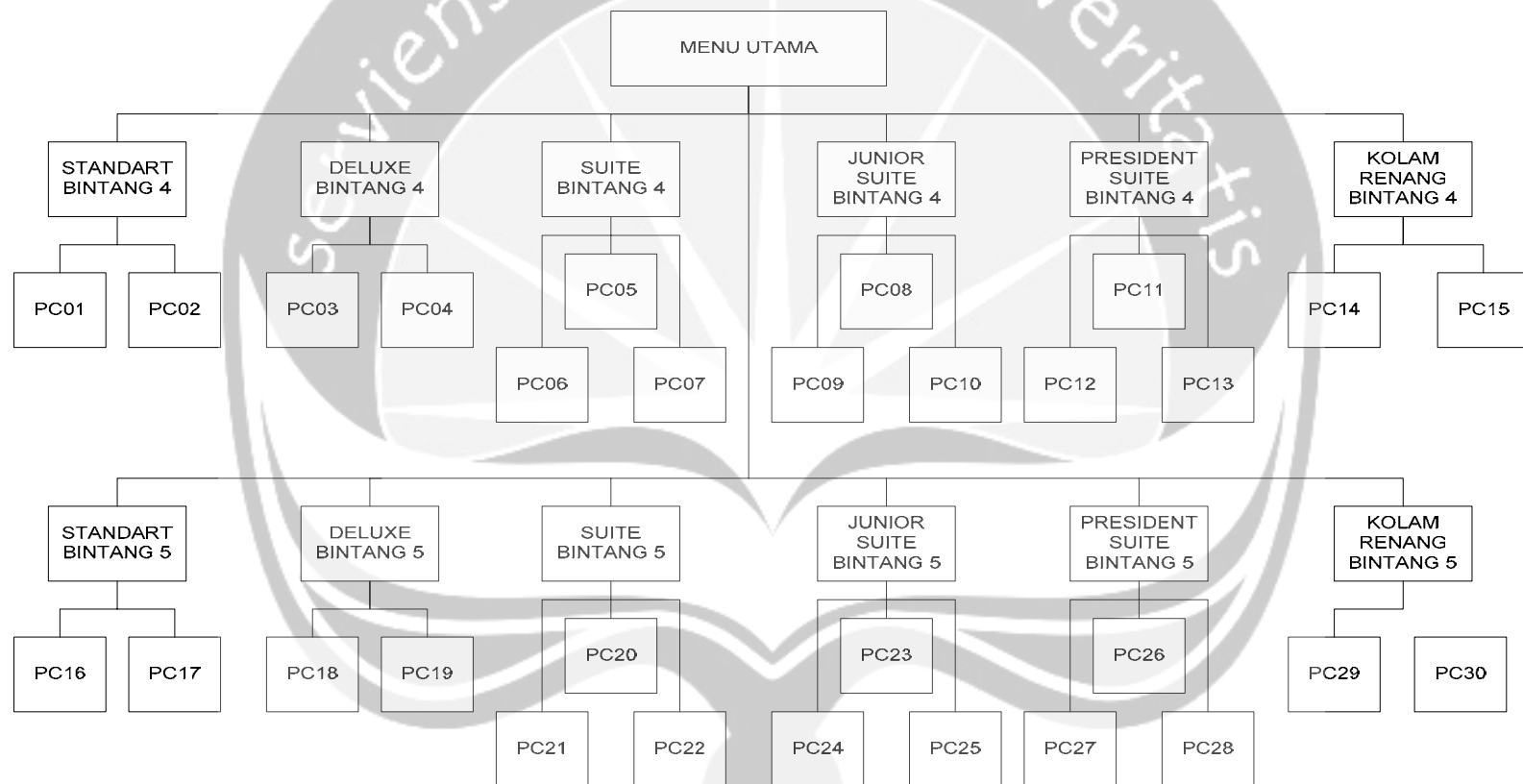
Dipersiapkan oleh:
Elzona Dian Suryana / 05 07 04542

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		PAPAN CERITA-SiPeRHot		1/92
		Revisi		

Perancangan Arsitektur Papan Cerita SIPERHOT

(PENGEMBANGAN APLIKASI SIMULASI DAN PEMODELAN RESERVASI HOTEL DENGAN VRML)

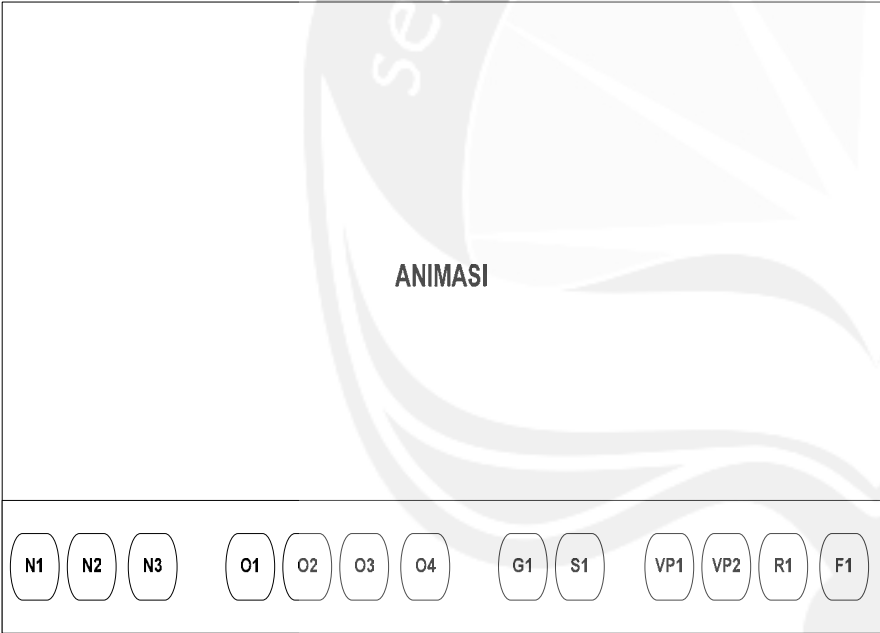


PAPAN CERITA

No. Papan Cerita : PC01

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar Standard Hotel Bintang 4 (Tampak Atas)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
<div data-bbox="180 639 1054 1268">  <p style="text-align: center;">ANIMASI</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; padding: 5px;"> N1 N2 N3 O1 O2 O3 O4 G1 S1 VP1 VP2 R1 F1 </div> </div>	<p>A1: Animasi Kamar Tipe Standard Hotel Bintang 4 tampak dari atas</p> <p>N1: tombol "Walk"</p> <p>N2: tombol "Fly"</p> <p>N3: tombol "Examine"</p> <p>O1: tombol "Plan"</p> <p>O2: tombol "Pan"</p> <p>O3: tombol "Turn"</p> <p>O4: tombol "Roll"</p> <p>G1: tombol "Go To"</p> <p>S1: tombol "Align"</p> <p>VP1: tombol "Previous Viewpoint"</p> <p>VP2: tombol "Next Viewpoint"</p> <p>R1: tombol "Restore"</p> <p>F1: tombol "Fit"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal. • Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal. • Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera • Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri. • Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal



serviens in lumine veritatis

- Jika N2 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera
- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang



serviens in lumine veritatis

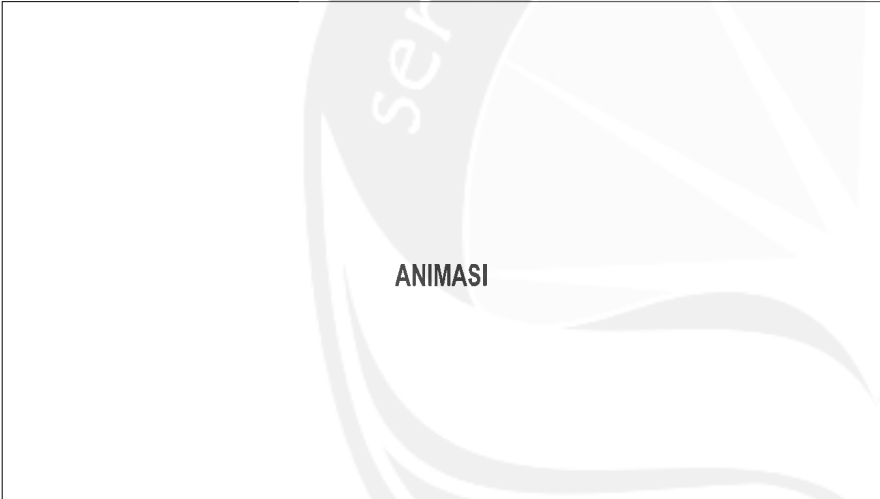
dipilih.

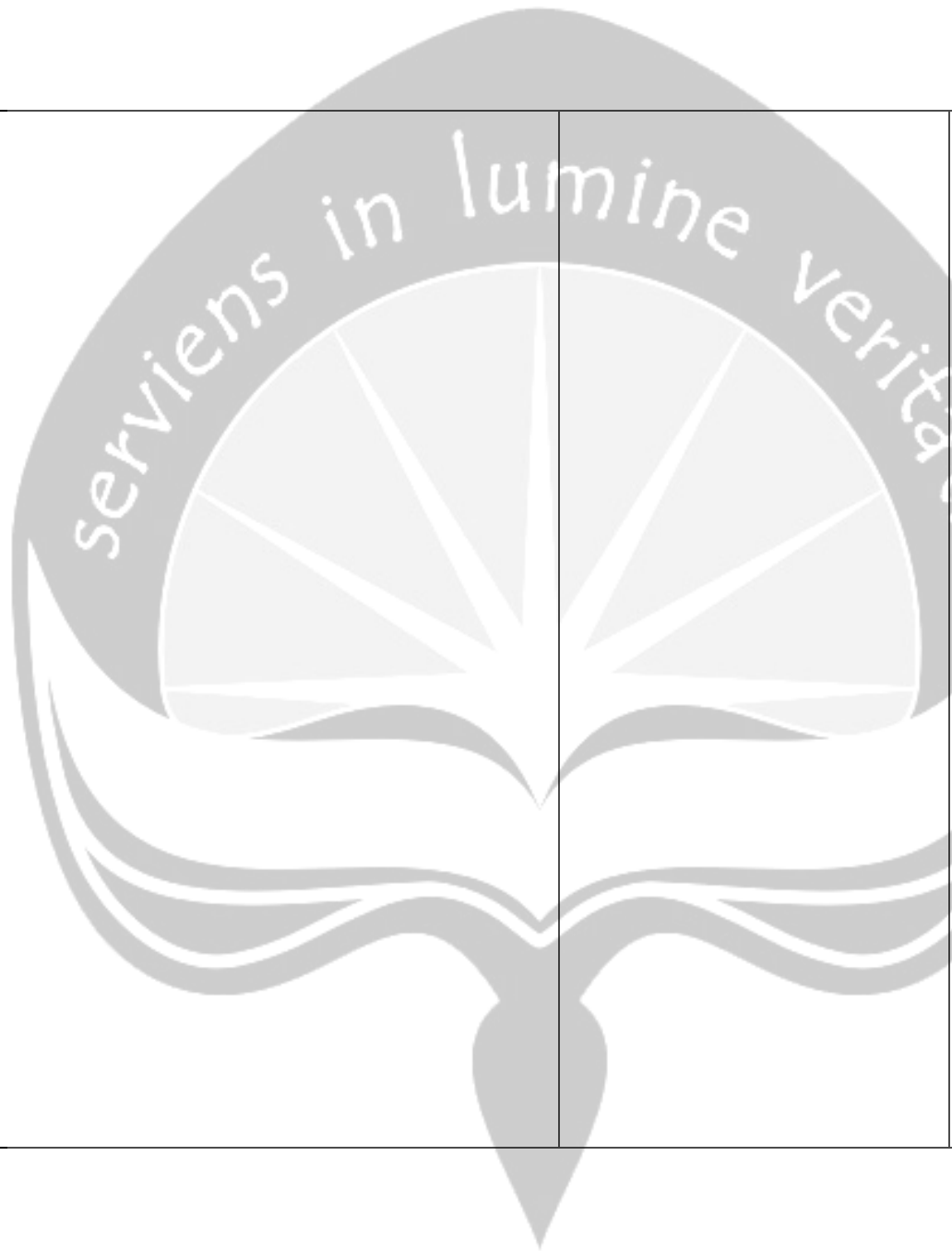
- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC02

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar Standard Hotel Bintang 4 (Kamera mengitari ruangan)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
<div><p>ANIMASI</p></div> <div><div>N1N2N3</div><div>O1O2O3O4</div><div>G1S1</div><div>VP1VP2R1F1</div></div>	A1: Animasi Kamar Tipe Standard Hotel Bintang 4 N1: tombol "Walk" N2: tombol "Fly" N3: tombol "Examine" O1: tombol "Plan" O2: tombol "Pan" O3: tombol "Turn" O4: tombol "Roll" G1: tombol "Go To" S1: tombol "Align" VP1: tombol "Previous Viewpoint" VP2: tombol "Next Viewpoint" R1: tombol "Restore" F1: tombol "Fit"	<ul style="list-style-type: none">• Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal.• Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal.• Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera• Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri.• Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal• Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



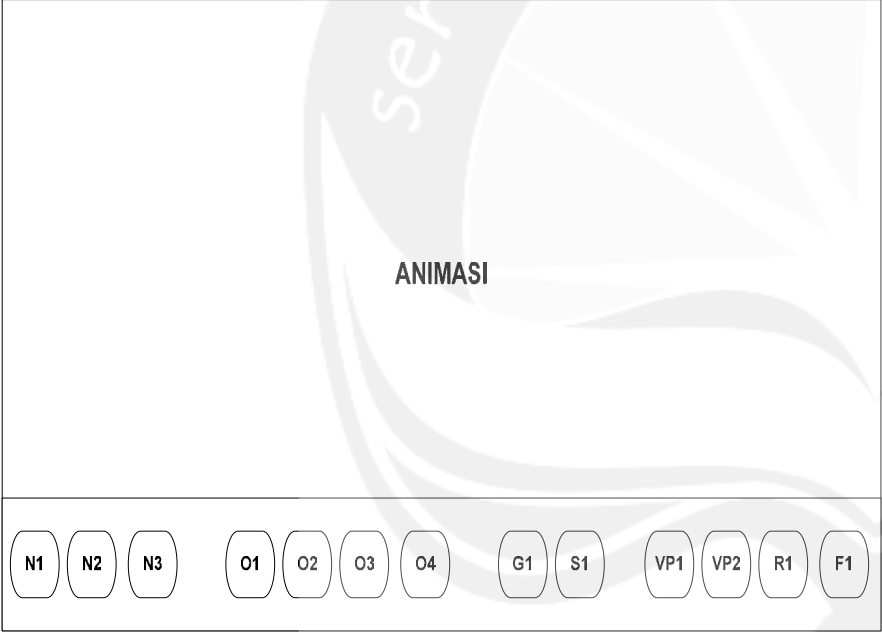
serviens in lumine veritatis

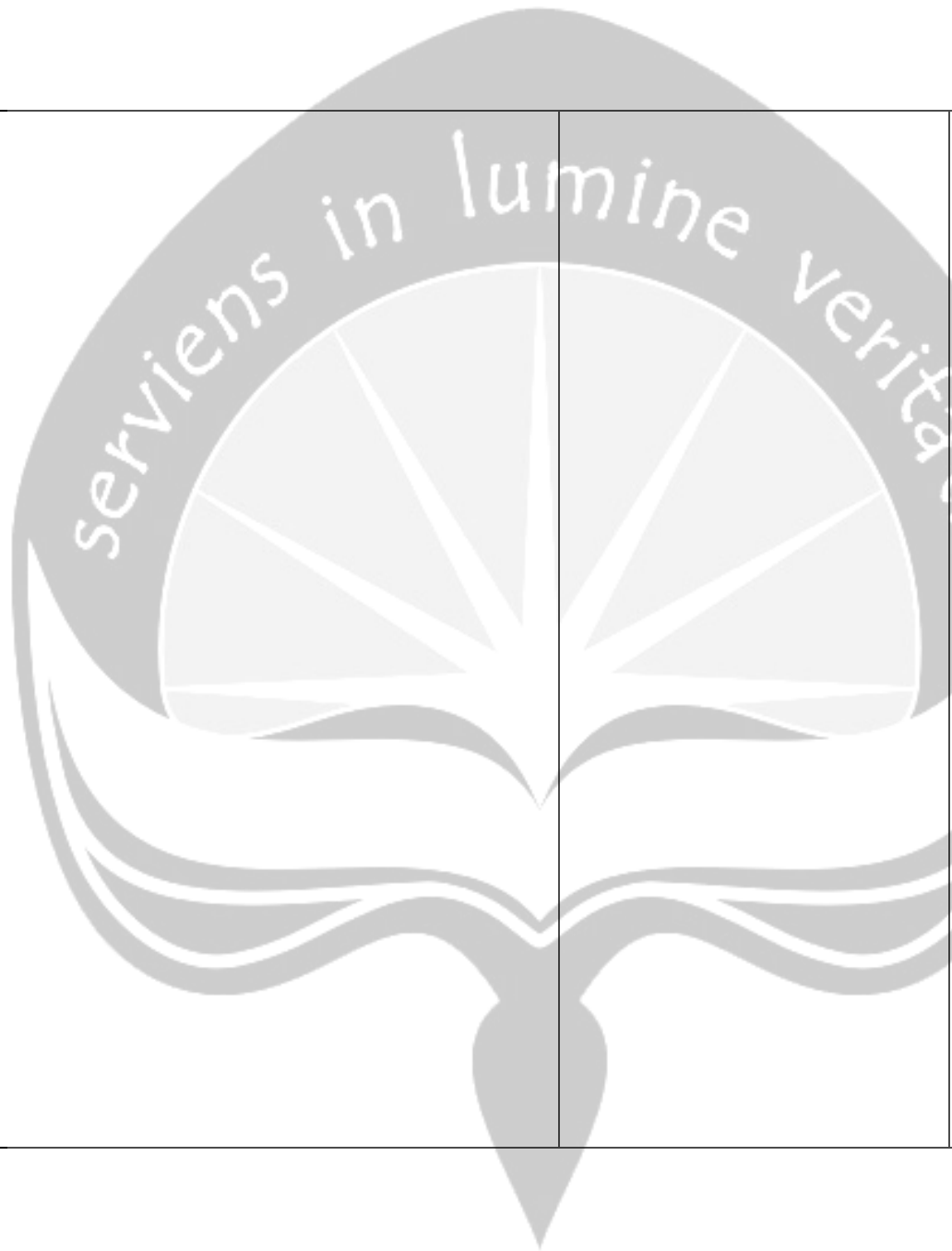
- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC03

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar Deluxe Hotel Bintang 4 (Tampak atas)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
 <p>ANIMASI</p>	<p>A1: Animasi Kamar Tipe Deluxe Hotel Bintang 4 N1: tombol "Walk" N2: tombol "Fly" N3: tombol "Examine" O1: tombol "Plan" O2: tombol "Pan" O3: tombol "Turn" O4: tombol "Roll" G1: tombol "Go To" S1: tombol "Align" VP1: tombol "Previous Viewpoint" VP2: tombol "Next Viewpoint" R1: tombol "Restore" F1: tombol "Fit"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal.• Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal.• Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera• Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri.• Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal• Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



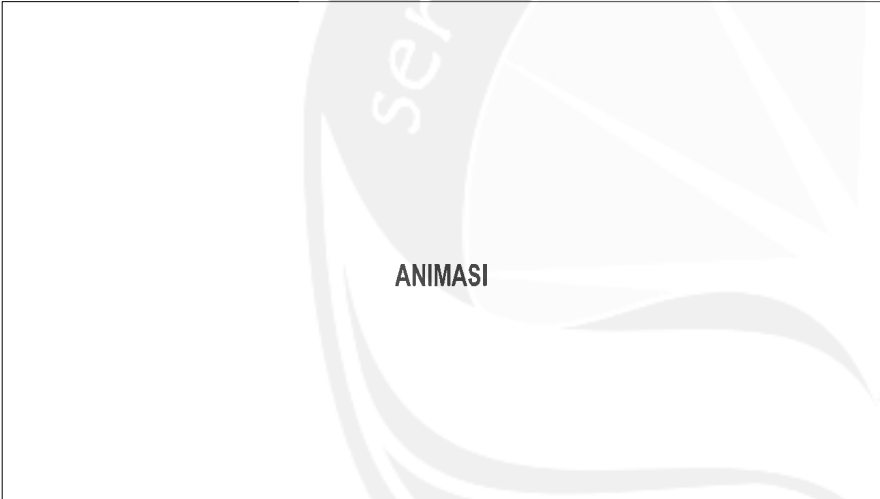
serviens in lumine veritatis

- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC04

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar Deluxe Hotel Bintang 4 (Kamera mengitari ruangan)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
<div><p>ANIMASI</p></div> <div><div>N1N2N3</div><div>O1O2O3O4</div><div>G1S1</div><div>VP1VP2R1F1</div></div>	A1: Animasi Kamar Tipe Deluxe Hotel Bintang 4 N1: tombol "Walk" N2: tombol "Fly" N3: tombol "Examine" O1: tombol "Plan" O2: tombol "Pan" O3: tombol "Turn" O4: tombol "Roll" G1: tombol "Go To" S1: tombol "Align" VP1: tombol "Previous Viewpoint" VP2: tombol "Next Viewpoint" R1: tombol "Restore" F1: tombol "Fit"	<ul style="list-style-type: none">• Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal.• Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal.• Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera• Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri.• Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal• Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



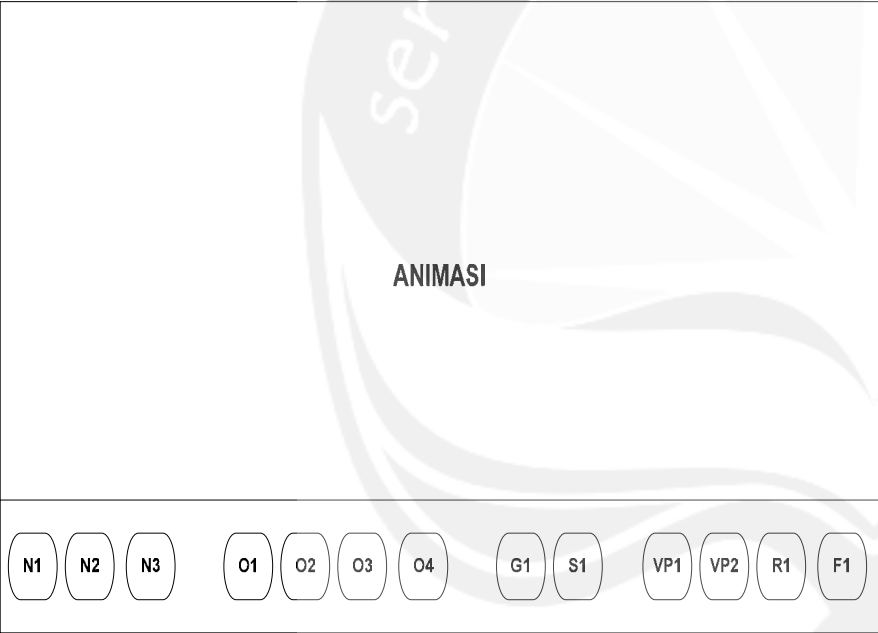
serviens in lumine veritatis

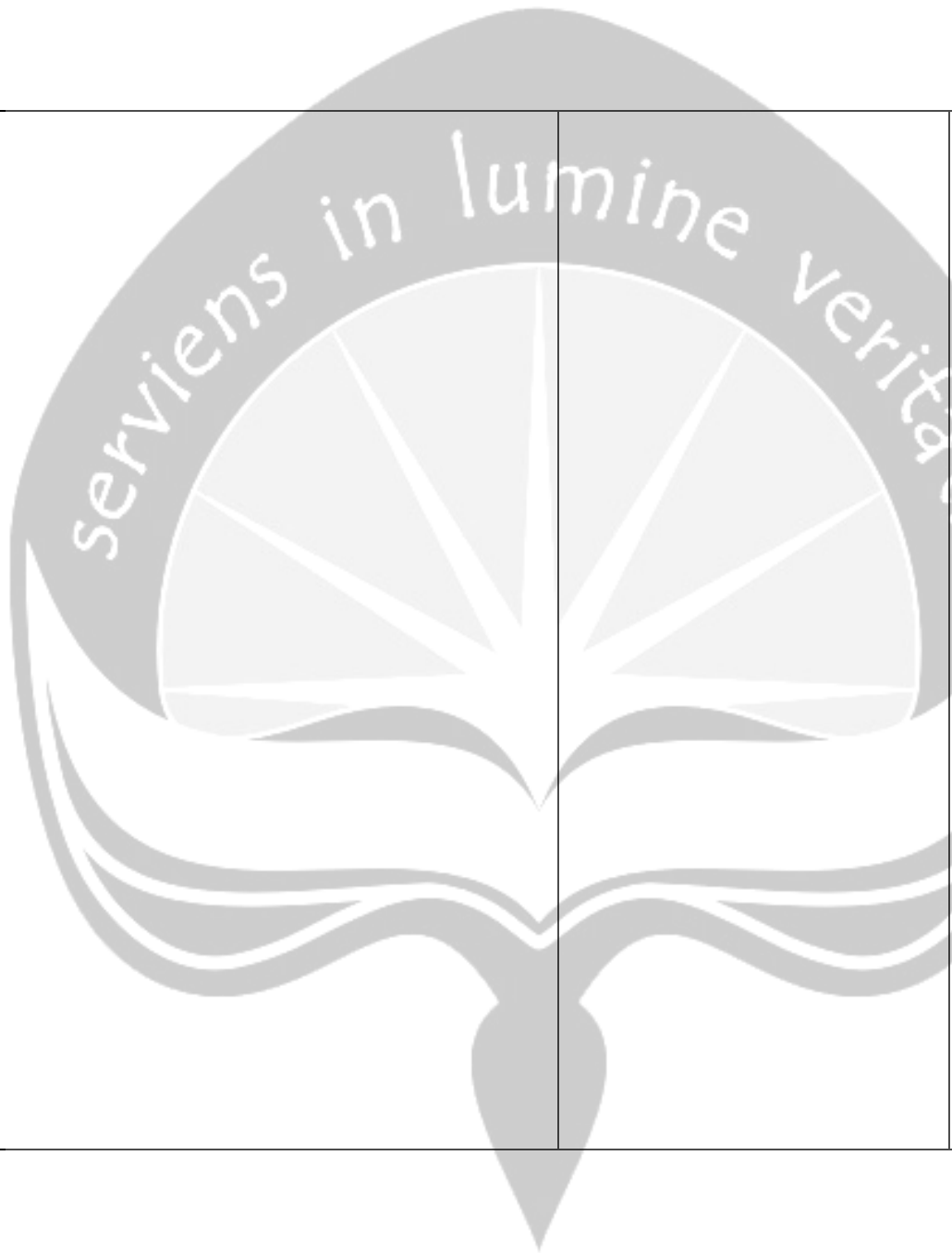
- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC05

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar Suite Hotel Bintang 4 (Tampak atas)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
<div><p>ANIMASI</p></div>	<p>A1: Animasi Kamar Tipe Suite Hotel Bintang 4 N1: tombol "Walk" N2: tombol "Fly" N3: tombol "Examine" O1: tombol "Plan" O2: tombol "Pan" O3: tombol "Turn" O4: tombol "Roll" G1: tombol "Go To" S1: tombol "Align" VP1: tombol "Previous Viewpoint" VP2: tombol "Next Viewpoint" R1: tombol "Restore" F1: tombol "Fit"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal.• Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal.• Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera• Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri.• Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal• Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



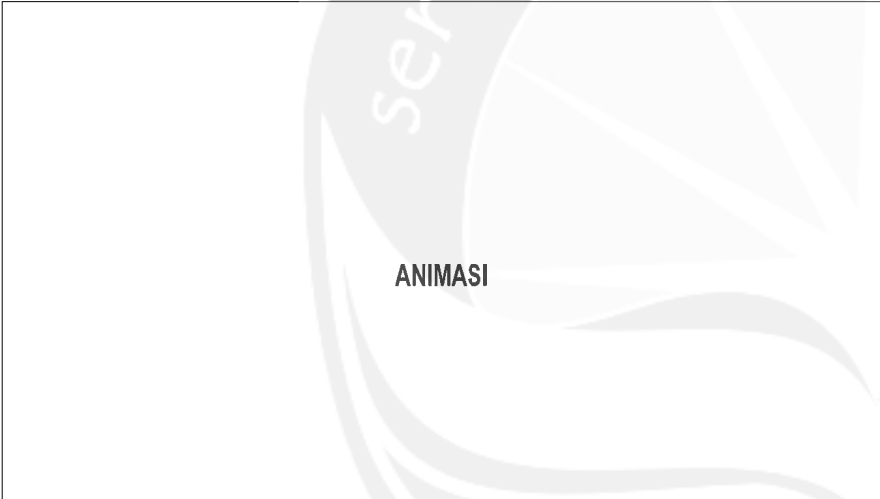
serviens in lumine veritatis

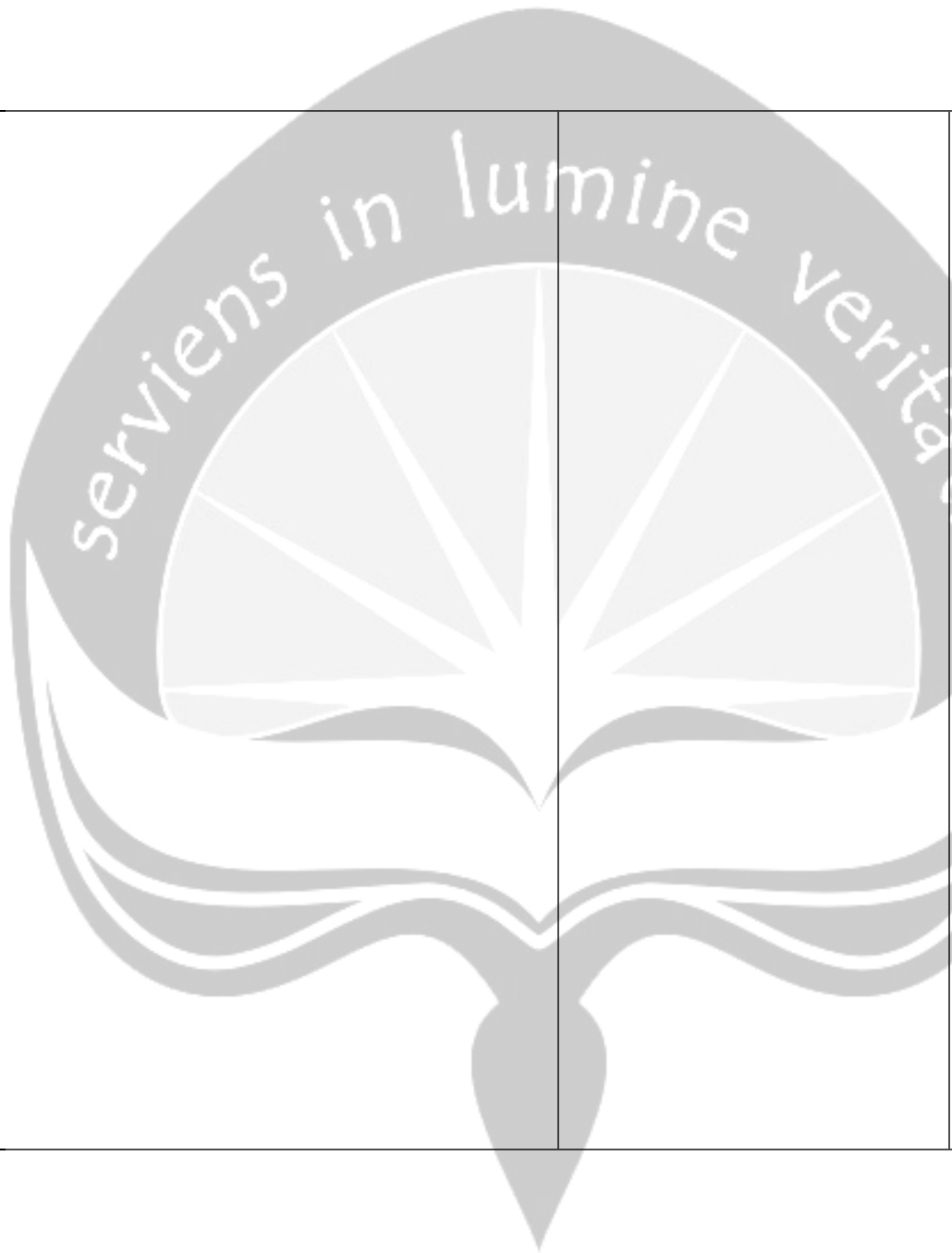
- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC06

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar Suite Hotel Bintang 4 (Kamar mengitari ruangan tidur)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
<div><p>ANIMASI</p></div> <div><div>N1N2N3</div><div>O1O2O3O4</div><div>G1S1</div><div>VP1VP2R1F1</div></div>	A1: Animasi Suite Hotel Bintang 4 N1: tombol "Walk" N2: tombol "Fly" N3: tombol "Examine" O1: tombol "Plan" O2: tombol "Pan" O3: tombol "Turn" O4: tombol "Roll" G1: tombol "Go To" S1: tombol "Align" VP1: tombol "Previous Viewpoint" VP2: tombol "Next Viewpoint" R1: tombol "Restore" F1: tombol "Fit"	<ul style="list-style-type: none">• Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal.• Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal.• Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera• Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri.• Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal• Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



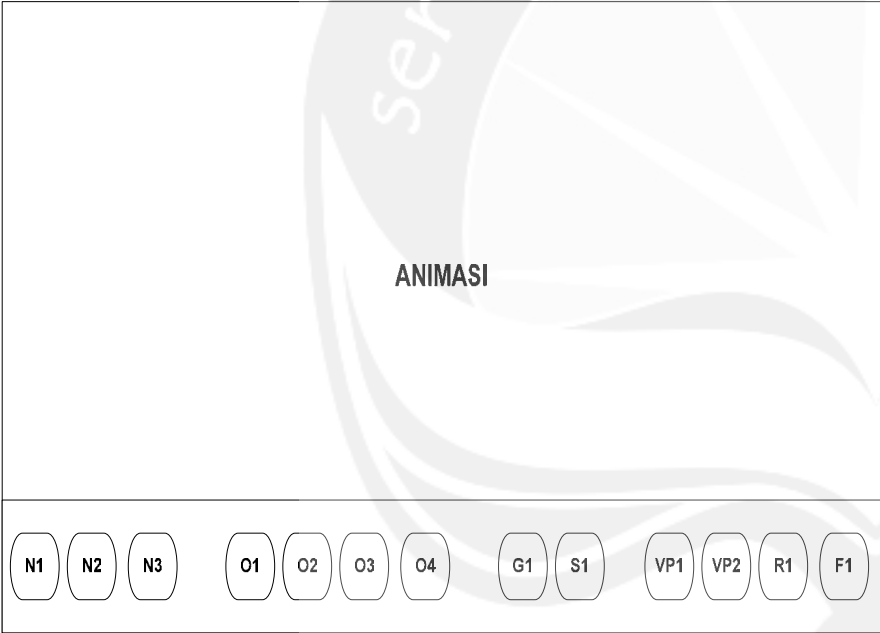
serviens in lumine veritatis

- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC07

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar Suite Hotel Bintang 4 (Kamera mengitari living room)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
<div data-bbox="180 600 1054 1229">  <p style="text-align: center;">ANIMASI</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; padding: 5px;"> N1 N2 N3 O1 O2 O3 O4 G1 S1 VP1 VP2 R1 F1 </div> </div>	<p>A1: Animasi Kamar Tipe Suite Hotel Bintang 4</p> <p>N1: tombol "Walk"</p> <p>N2: tombol "Fly"</p> <p>N3: tombol "Examine"</p> <p>O1: tombol "Plan"</p> <p>O2: tombol "Pan"</p> <p>O3: tombol "Turn"</p> <p>O4: tombol "Roll"</p> <p>G1: tombol "Go To"</p> <p>S1: tombol "Align"</p> <p>VP1: tombol "Previous Viewpoint"</p> <p>VP2: tombol "Next Viewpoint"</p> <p>R1: tombol "Restore"</p> <p>F1: tombol "Fit"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal. • Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal. • Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera • Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri. • Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal • Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



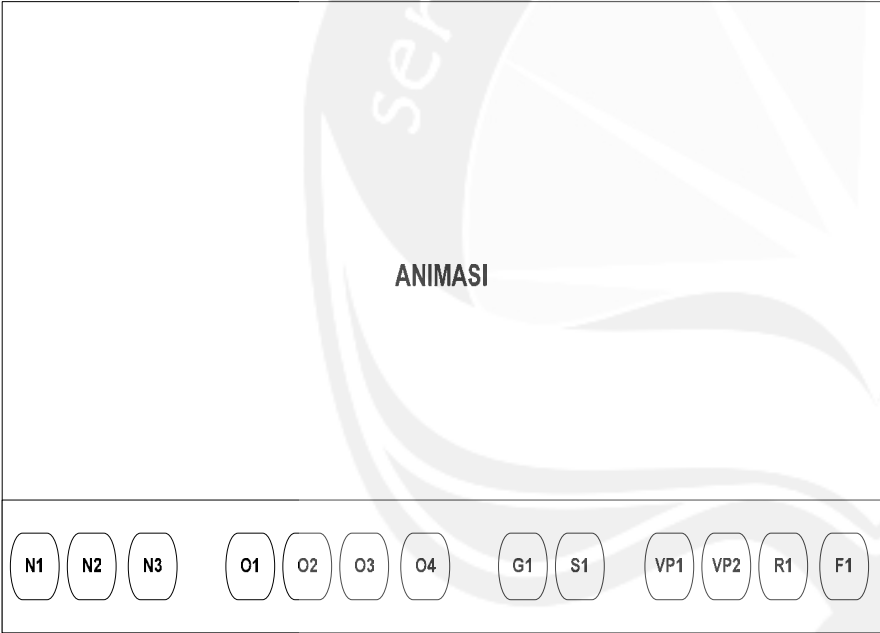
serviens in lumine veritatis

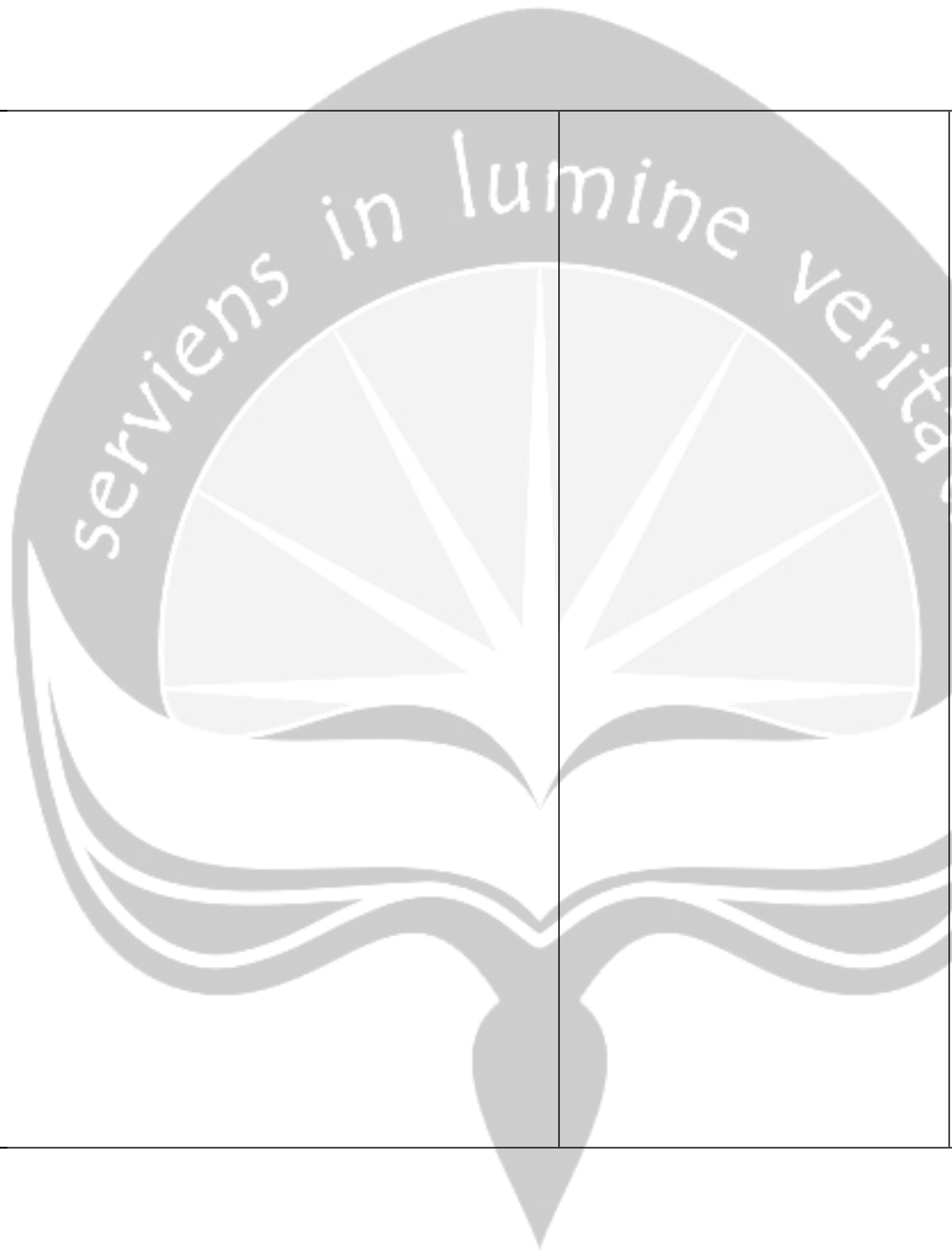
- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC08

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar Junior Suite Hotel Bintang 4 (Tampak atas)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
<div data-bbox="180 600 1054 1229">  <p style="text-align: center;">ANIMASI</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> N1 N2 N3 O1 O2 O3 O4 G1 S1 VP1 VP2 R1 F1 </div> </div>	<p>A1: Animasi Kamar Tipe Junior Suite Hotel Bintang 4</p> <p>N1: tombol "Walk"</p> <p>N2: tombol "Fly"</p> <p>N3: tombol "Examine"</p> <p>O1: tombol "Plan"</p> <p>O2: tombol "Pan"</p> <p>O3: tombol "Turn"</p> <p>O4: tombol "Roll"</p> <p>G1: tombol "Go To"</p> <p>S1: tombol "Align"</p> <p>VP1: tombol "Previous Viewpoint"</p> <p>VP2: tombol "Next Viewpoint"</p> <p>R1: tombol "Restore"</p> <p>F1: tombol "Fit"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal. • Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal. • Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera • Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri. • Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal • Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



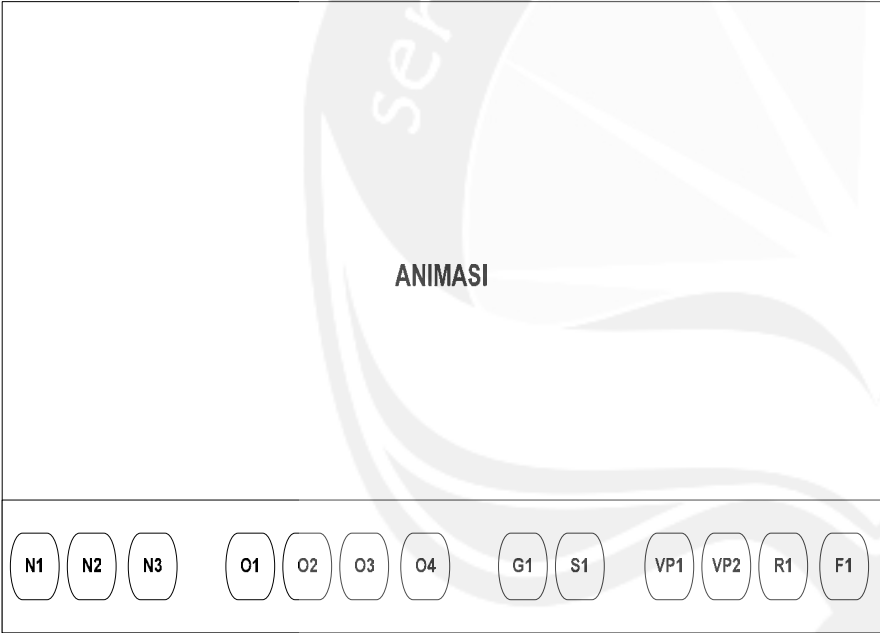
serviens in lumine veritatis

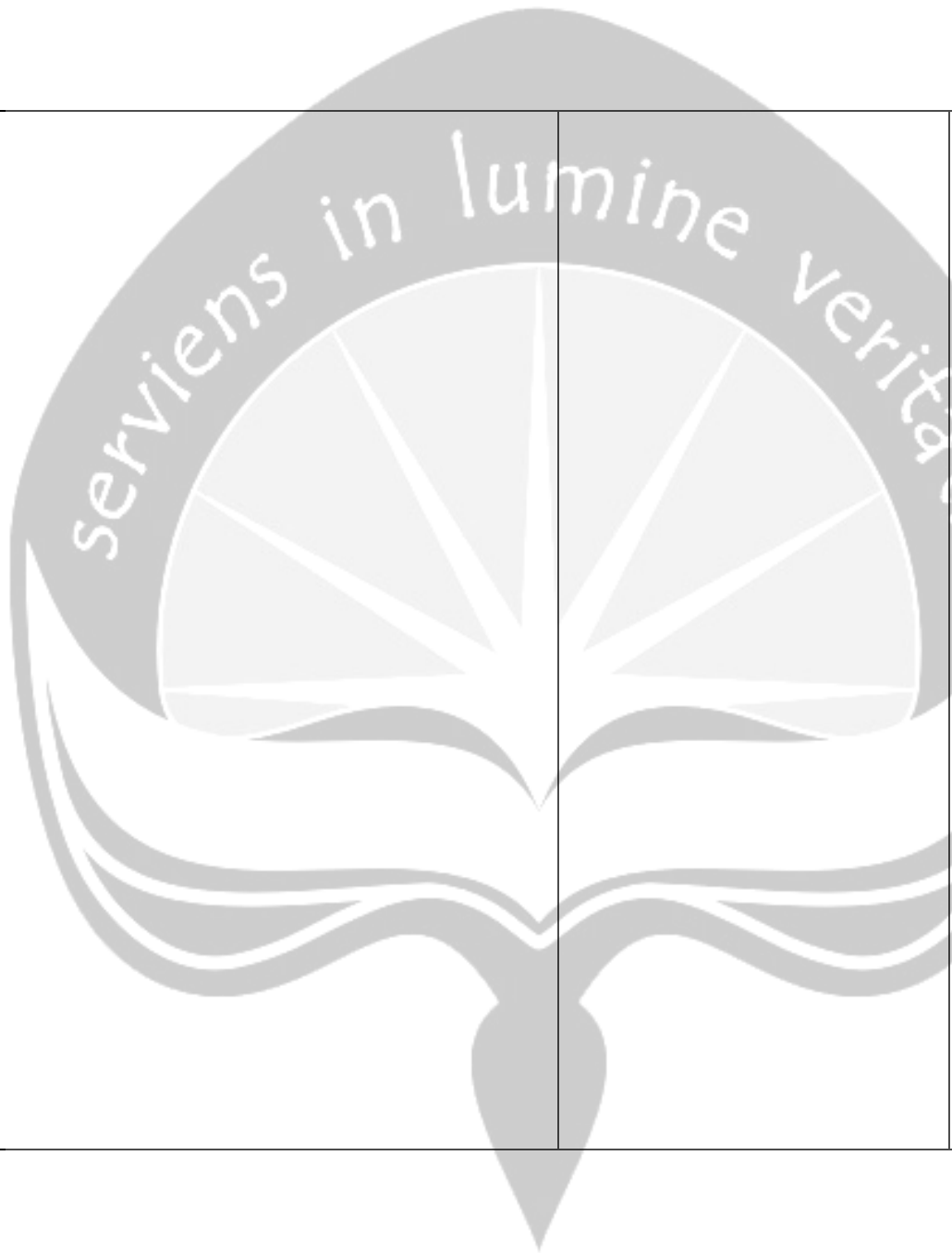
- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC09

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar Junior Suite Hotel Bintang 4 (Kamera mengitari ruang tidur)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
<div data-bbox="180 600 1054 1229">  <p style="text-align: center;">ANIMASI</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; padding: 5px;"> N1 N2 N3 O1 O2 O3 O4 G1 S1 VP1 VP2 R1 F1 </div> </div>	<p>A1: Animasi Kamar Tipe Junior Suite Hotel Bintang 4</p> <p>N1: tombol "Walk"</p> <p>N2: tombol "Fly"</p> <p>N3: tombol "Examine"</p> <p>O1: tombol "Plan"</p> <p>O2: tombol "Pan"</p> <p>O3: tombol "Turn"</p> <p>O4: tombol "Roll"</p> <p>G1: tombol "Go To"</p> <p>S1: tombol "Align"</p> <p>VP1: tombol "Previous Viewpoint"</p> <p>VP2: tombol "Next Viewpoint"</p> <p>R1: tombol "Restore"</p> <p>F1: tombol "Fit"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal. • Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal. • Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera • Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri. • Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal • Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



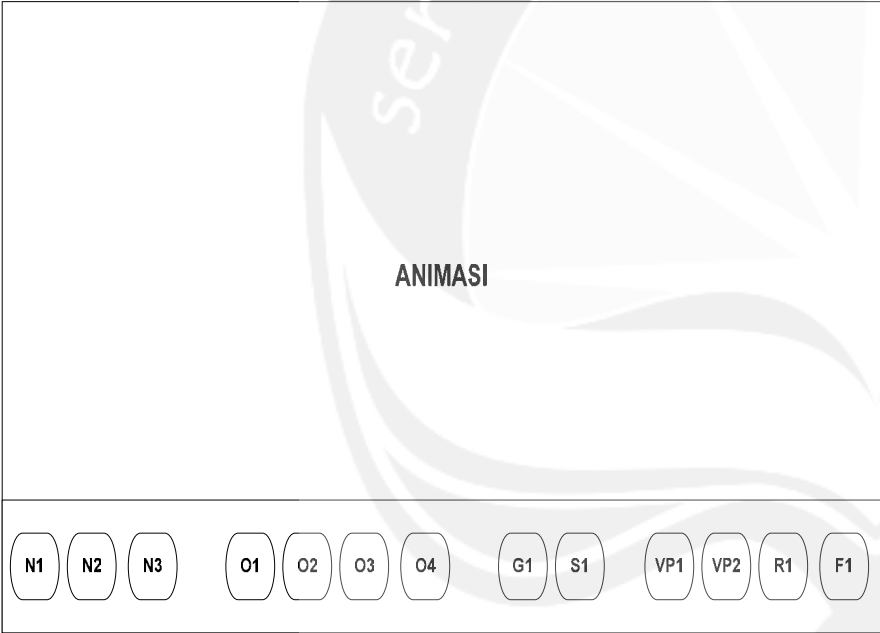
serviens in lumine veritatis

- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC10

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar Junior Suite Hotel Bintang 4 (Kamera mengitari living room)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
<div data-bbox="180 600 1054 1229">  <p style="text-align: center;">ANIMASI</p> </div>	<p>A1: Animasi Kamar Tipe Junior Suite Hotel Bintang 4</p> <p>N1: tombol "Walk"</p> <p>N2: tombol "Fly"</p> <p>N3: tombol "Examine"</p> <p>O1: tombol "Plan"</p> <p>O2: tombol "Pan"</p> <p>O3: tombol "Turn"</p> <p>O4: tombol "Roll"</p> <p>G1: tombol "Go To"</p> <p>S1: tombol "Align"</p> <p>VP1: tombol "Previous Viewpoint"</p> <p>VP2: tombol "Next Viewpoint"</p> <p>R1: tombol "Restore"</p> <p>F1: tombol "Fit"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal. • Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal. • Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera • Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri. • Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal • Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



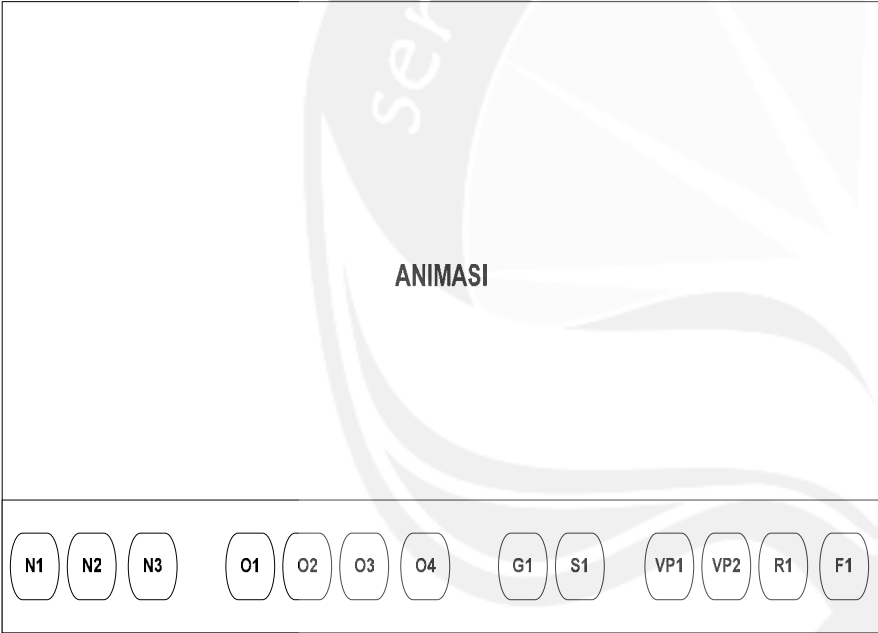
serviens in lumine veritatis

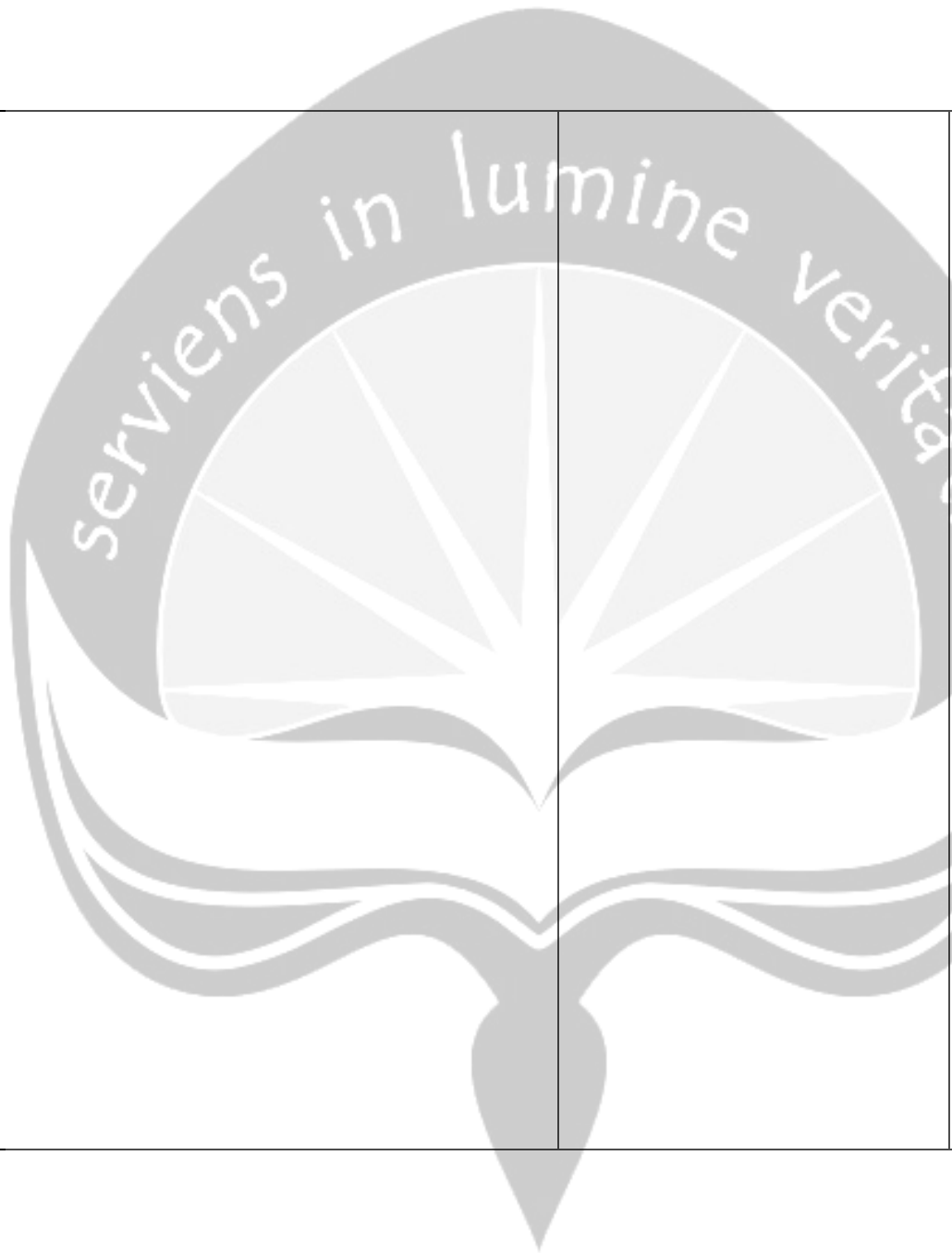
- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC11

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar President Suite Hotel Bintang 4 (Tampak Atas)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
<div data-bbox="180 600 1052 1229">  <p style="text-align: center; font-weight: bold;">ANIMASI</p> </div>	<p>A1: Animasi Kamar Tipe President Suite Hotel Bintang 4</p> <p>N1: tombol "Walk"</p> <p>N2: tombol "Fly"</p> <p>N3: tombol "Examine"</p> <p>O1: tombol "Plan"</p> <p>O2: tombol "Pan"</p> <p>O3: tombol "Turn"</p> <p>O4: tombol "Roll"</p> <p>G1: tombol "Go To"</p> <p>S1: tombol "Align"</p> <p>VP1: tombol "Previous Viewpoint"</p> <p>VP2: tombol "Next Viewpoint"</p> <p>R1: tombol "Restore"</p> <p>F1: tombol "Fit"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal. • Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal. • Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera • Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri. • Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal • Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



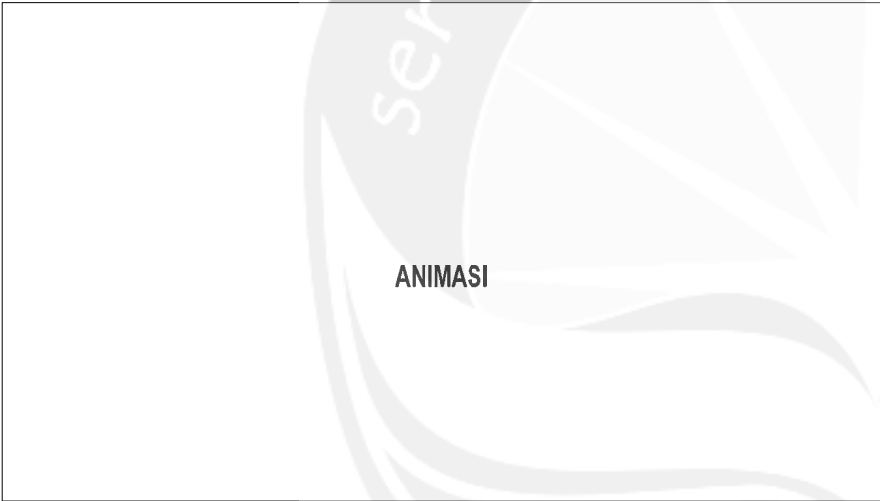
serviens in lumine veritatis

- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC12

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar President Suite Hotel Bintang 4 (Kamera mengitari ruang tidur)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
<div><p>ANIMASI</p></div> <div><div>N1N2N3</div><div>O1O2O3O4</div><div>G1S1</div><div>VP1VP2R1F1</div></div>	A1: Animasi Kamar President Suite Hotel Bintang 4 N1: tombol "Walk" N2: tombol "Fly" N3: tombol "Examine" O1: tombol "Plan" O2: tombol "Pan" O3: tombol "Turn" O4: tombol "Roll" G1: tombol "Go To" S1: tombol "Align" VP1: tombol "Previous Viewpoint" VP2: tombol "Next Viewpoint" R1: tombol "Restore" F1: tombol "Fit"	<ul style="list-style-type: none">• Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal.• Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal.• Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera• Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri.• Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal• Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



serviens in lumine veritatis

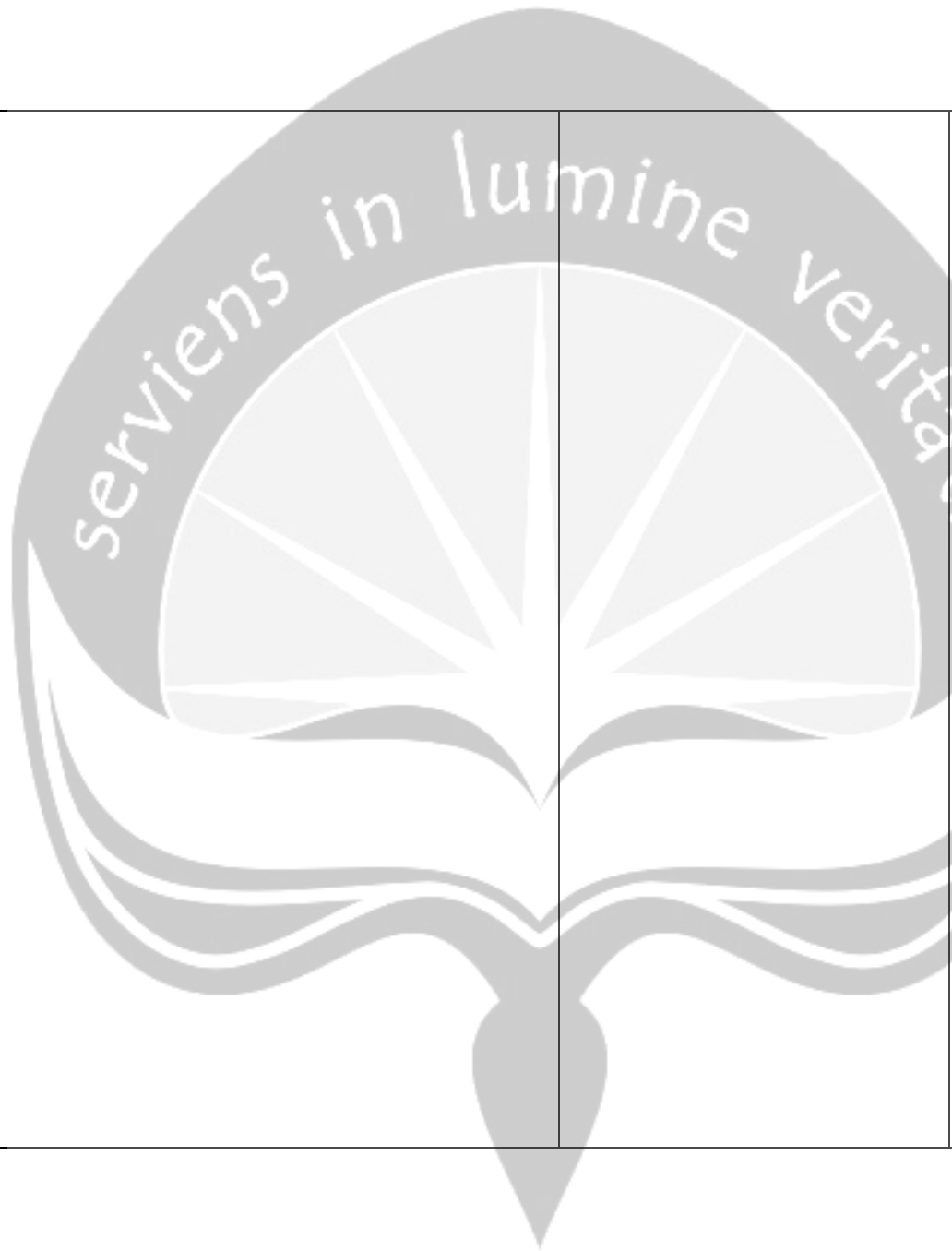
- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC13

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar President Suite Hotel Bintang 4 (Kamera mengitari living room)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
<div data-bbox="180 600 1052 1229"><p data-bbox="569 857 665 886">ANIMASI</p><div data-bbox="180 1127 1052 1198"><div data-bbox="191 1127 239 1198">N1</div><div data-bbox="239 1127 287 1198">N2</div><div data-bbox="287 1127 336 1198">N3</div><div data-bbox="401 1127 449 1198">O1</div><div data-bbox="449 1127 497 1198">O2</div><div data-bbox="497 1127 546 1198">O3</div><div data-bbox="546 1127 594 1198">O4</div><div data-bbox="659 1127 707 1198">G1</div><div data-bbox="707 1127 756 1198">S1</div><div data-bbox="821 1127 869 1198">VP1</div><div data-bbox="869 1127 917 1198">VP2</div><div data-bbox="917 1127 966 1198">R1</div><div data-bbox="966 1127 1014 1198">F1</div></div></div>	<p data-bbox="1079 485 1455 573">A1: Animasi Kamar Tipe President Suite Hotel Bintang 4</p> <p data-bbox="1079 573 1360 602">N1: tombol "Walk"</p> <p data-bbox="1079 602 1346 631">N2: tombol "Fly"</p> <p data-bbox="1079 631 1409 660">N3: tombol "Examine"</p> <p data-bbox="1079 660 1360 690">O1: tombol "Plan"</p> <p data-bbox="1079 690 1346 719">O2: tombol "Pan"</p> <p data-bbox="1079 719 1360 748">O3: tombol "Turn"</p> <p data-bbox="1079 748 1360 777">O4: tombol "Roll"</p> <p data-bbox="1079 777 1377 807">G1: tombol "Go To"</p> <p data-bbox="1079 807 1377 836">S1: tombol "Align"</p> <p data-bbox="1079 836 1409 865">VP1:tombol "Previous Viewpoint"</p> <p data-bbox="1079 865 1409 894">VP2:tombol "Next Viewpoint"</p> <p data-bbox="1079 894 1409 924">R1: tombol "Restore"</p> <p data-bbox="1079 924 1346 953">F1: tombol "Fit"</p>	<ul data-bbox="1501 488 1923 1346" style="list-style-type: none"><li data-bbox="1501 488 1923 643">• Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal.<li data-bbox="1501 643 1923 833">• Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal.<li data-bbox="1501 833 1923 995">• Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera<li data-bbox="1501 995 1923 1157">• Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri.<li data-bbox="1501 1157 1923 1320">• Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal<li data-bbox="1501 1320 1923 1346">• Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



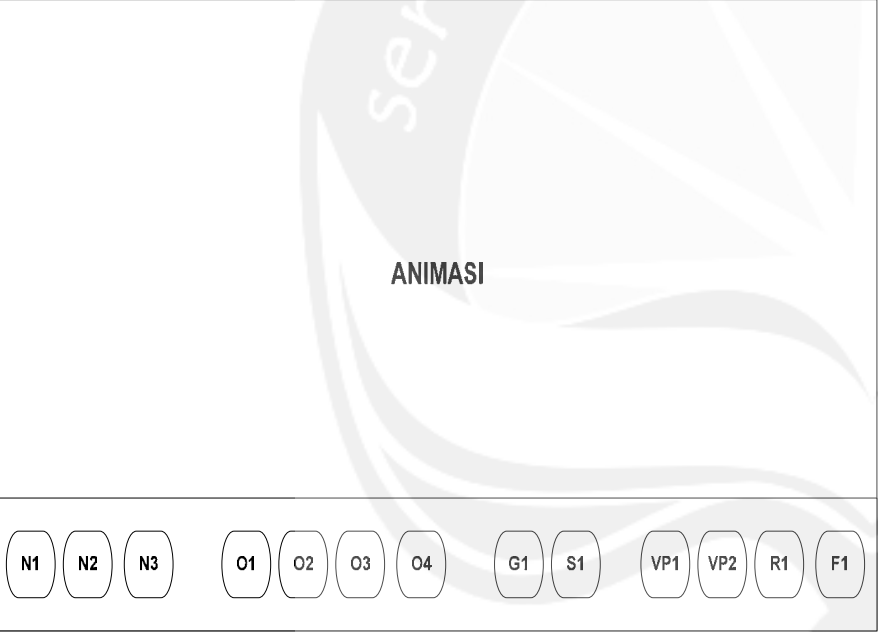
serviens in lumine veritatis

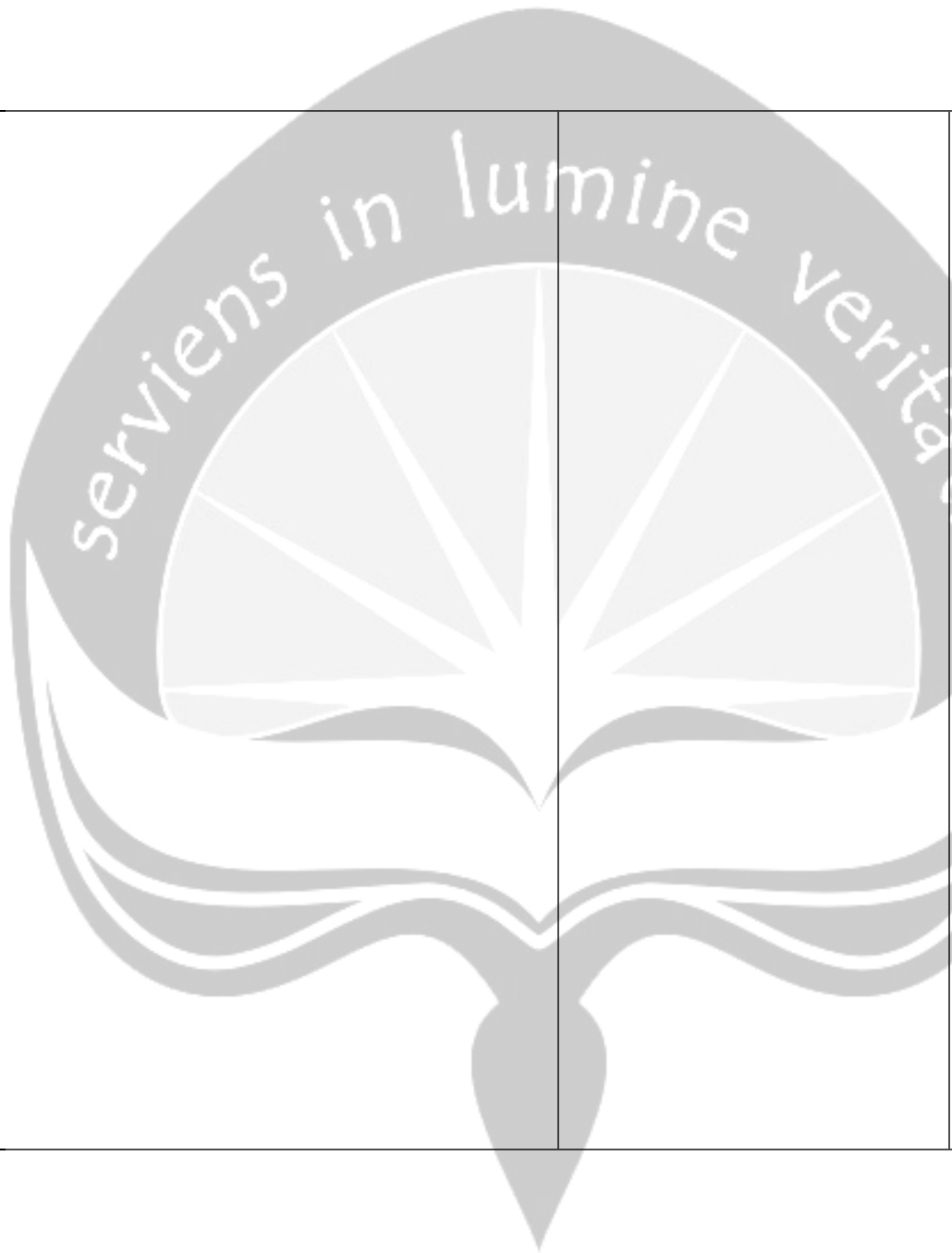
- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC14

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kolam Renang Hotel Bintang 4 (Tampak atas)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	A1: Animasi Kolam renang Bintang 4 N1: tombol "Walk" N2: tombol "Fly" N3: tombol "Examine" O1: tombol "Plan" O2: tombol "Pan" O3: tombol "Turn" O4: tombol "Roll" G1: tombol "Go To" S1: tombol "Align" VP1: tombol "Previous Viewpoint" VP2: tombol "Next Viewpoint" R1: tombol "Restore" F1: tombol "Fit"	<ul style="list-style-type: none">• Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal.• Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal.• Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera• Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri.• Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal• Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



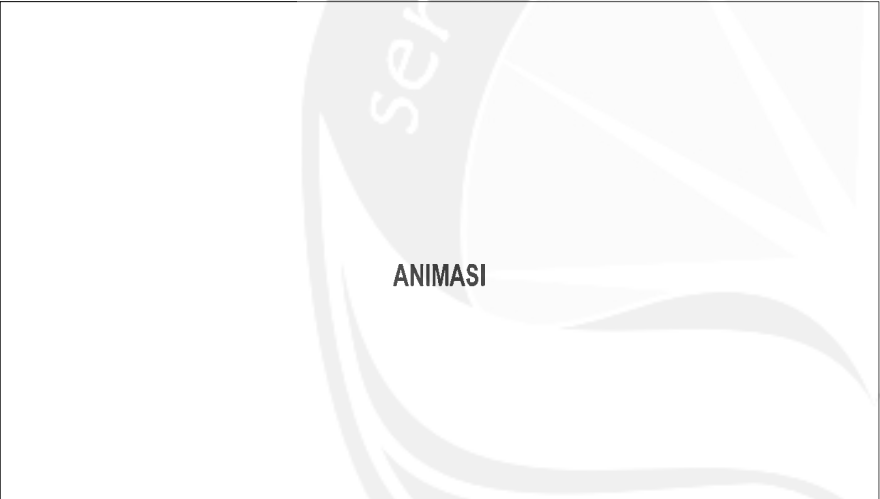
serviens in lumine veritatis

- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC15

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kolam Renang Hotel Bintang 4 (Kamera mengitari kolam renang)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
<div><p>ANIMASI</p></div> <div><div>N1N2N3</div><div>O1O2O3O4</div><div>G1S1</div><div>VP1VP2R1F1</div></div>	A1: Animasi Kolam Renang Hotel Bintang 4 N1: tombol "Walk" N2: tombol "Fly" N3: tombol "Examine" O1: tombol "Plan" O2: tombol "Pan" O3: tombol "Turn" O4: tombol "Roll" G1: tombol "Go To" S1: tombol "Align" VP1: tombol "Previous Viewpoint" VP2: tombol "Next Viewpoint" R1: tombol "Restore" F1: tombol "Fit"	<ul style="list-style-type: none">• Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal.• Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal.• Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera• Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri.• Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal• Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



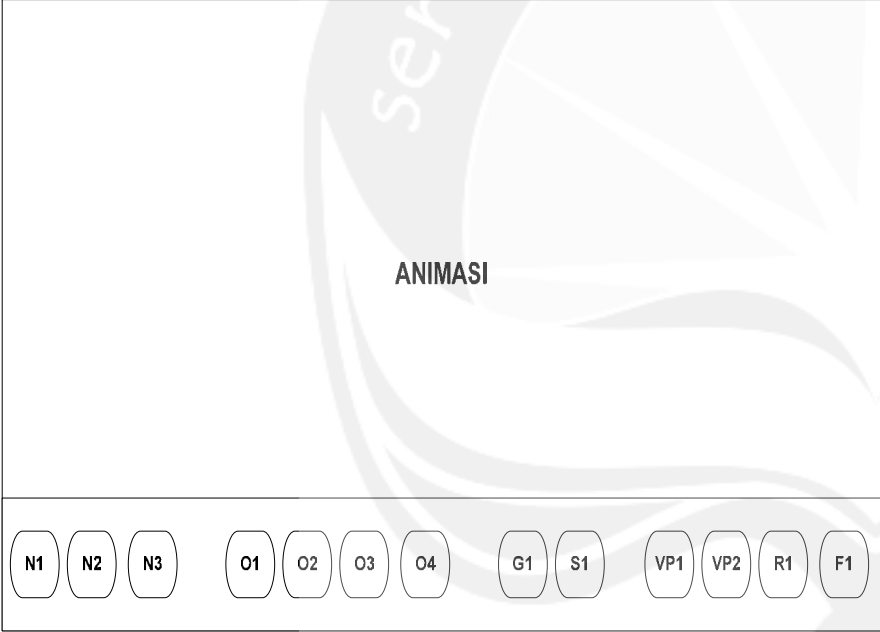
serviens in lumine veritatis

- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC16

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar Standard Hotel Bintang 5 (Tampak Atas)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
<div></div>	<p>A1: Animasi Kamar Tipe Standard Hotel Bintang 5 tampak dari atas N1: tombol "Walk" N2: tombol "Fly" N3: tombol "Examine" O1: tombol "Plan" O2: tombol "Pan" O3: tombol "Turn" O4: tombol "Roll" G1: tombol "Go To" S1: tombol "Align" VP1: tombol "Previous Viewpoint" VP2: tombol "Next Viewpoint" R1: tombol "Restore" F1: tombol "Fit"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal.• Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal.• Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera• Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri.• Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal• Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



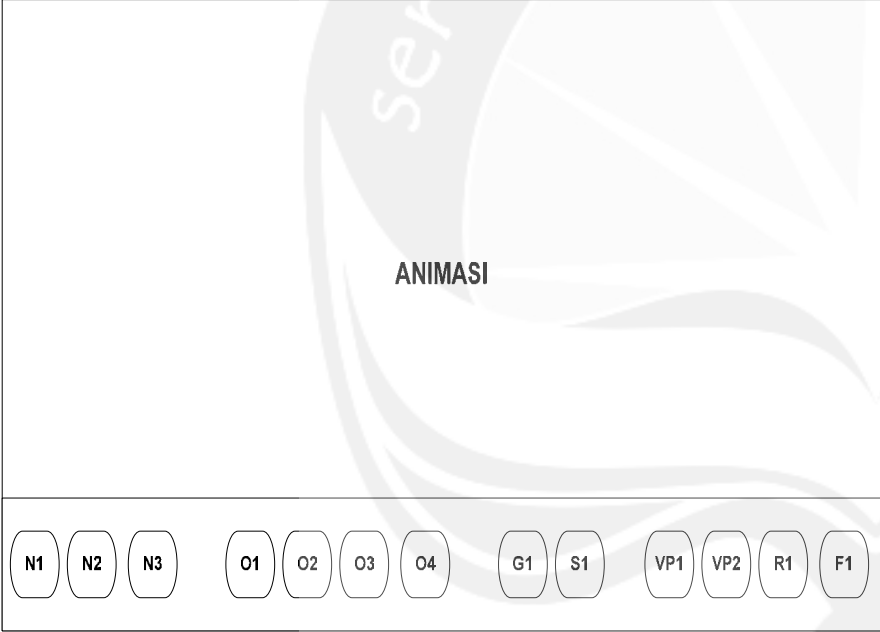
serviens in lumine veritatis

- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC17

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar Standard Hotel Bintang 5 (Kamera mengitari ruangan)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
<div data-bbox="180 602 1054 1230">  <p style="text-align: center;">ANIMASI</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; padding: 5px;"> N1 N2 N3 O1 O2 O3 O4 G1 S1 VP1 VP2 R1 F1 </div> </div>	<p>A1: Animasi Kamar Tipe Standard Hotel Bintang 5</p> <p>N1: tombol "Walk"</p> <p>N2: tombol "Fly"</p> <p>N3: tombol "Examine"</p> <p>O1: tombol "Plan"</p> <p>O2: tombol "Pan"</p> <p>O3: tombol "Turn"</p> <p>O4: tombol "Roll"</p> <p>G1: tombol "Go To"</p> <p>S1: tombol "Align"</p> <p>VP1: tombol "Previous Viewpoint"</p> <p>VP2: tombol "Next Viewpoint"</p> <p>R1: tombol "Restore"</p> <p>F1: tombol "Fit"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal. • Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal. • Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera • Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri. • Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal • Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



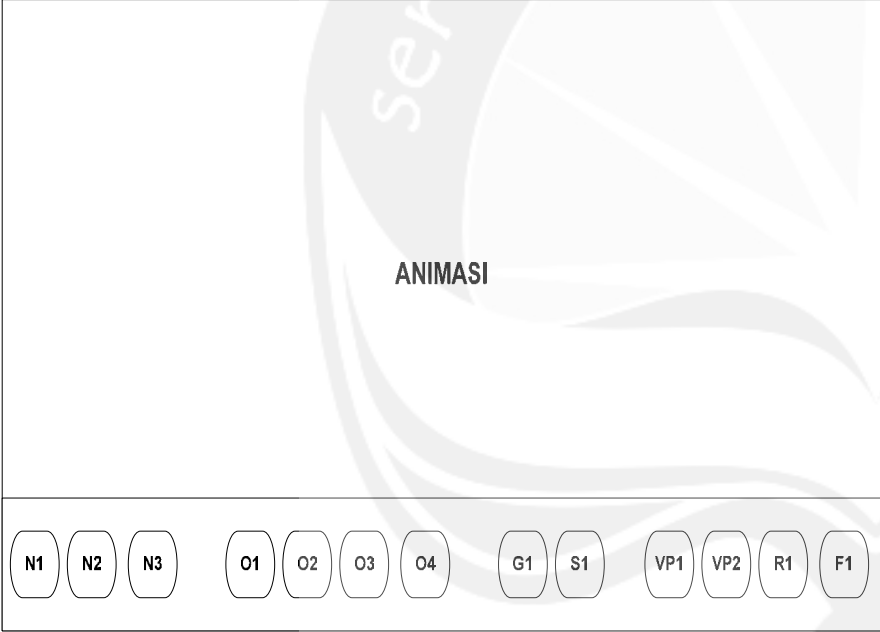
serviens in lumine veritatis

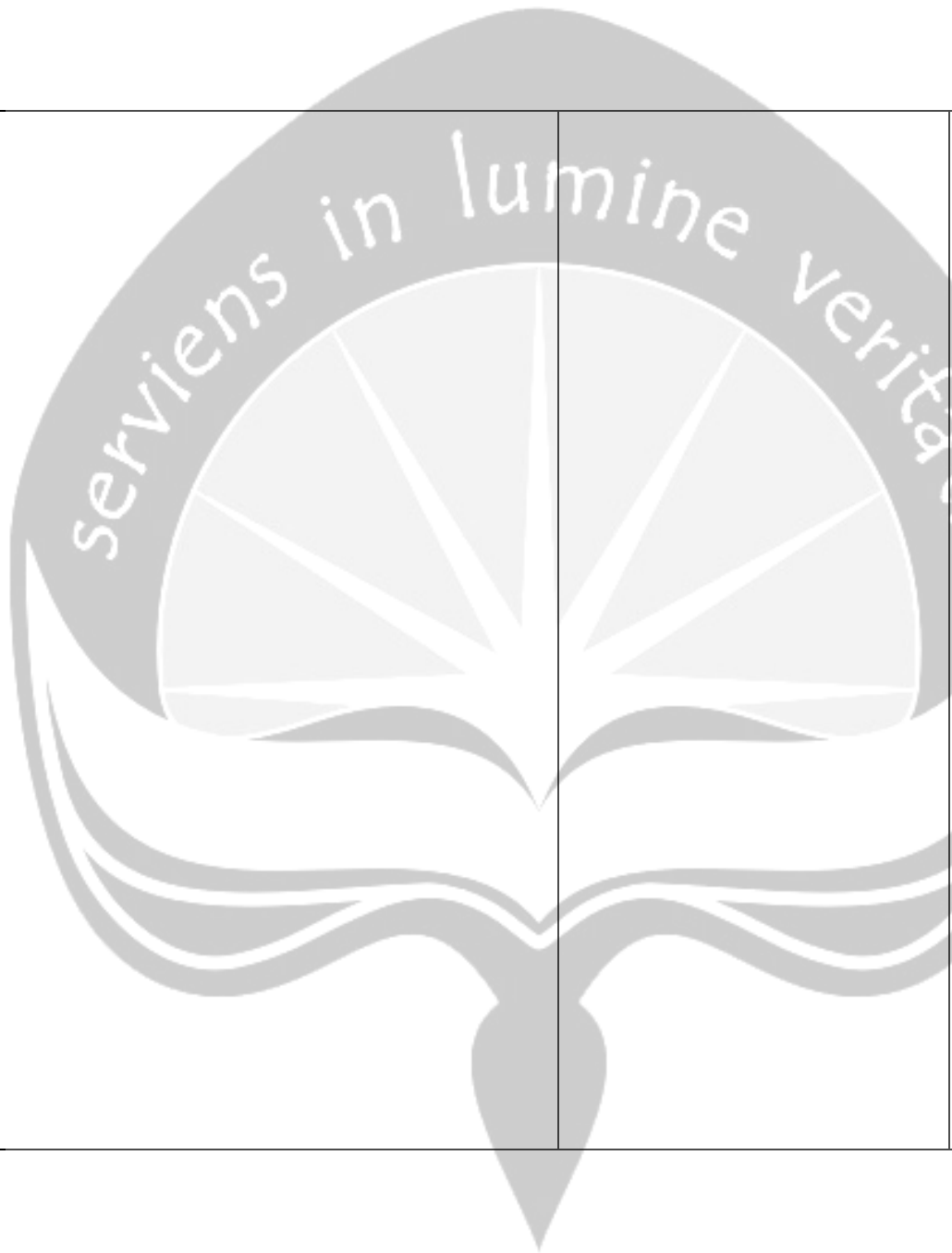
- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC18

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar Deluxe Hotel Bintang 5 (Tampak atas)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	A1: Animasi Kamar Tipe Deluxe Hotel Bintang 5 N1: tombol "Walk" N2: tombol "Fly" N3: tombol "Examine" O1: tombol "Plan" O2: tombol "Pan" O3: tombol "Turn" O4: tombol "Roll" G1: tombol "Go To" S1: tombol "Align" VP1: tombol "Previous Viewpoint" VP2: tombol "Next Viewpoint" R1: tombol "Restore" F1: tombol "Fit"	<ul style="list-style-type: none">• Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal.• Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal.• Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera• Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri.• Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal• Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



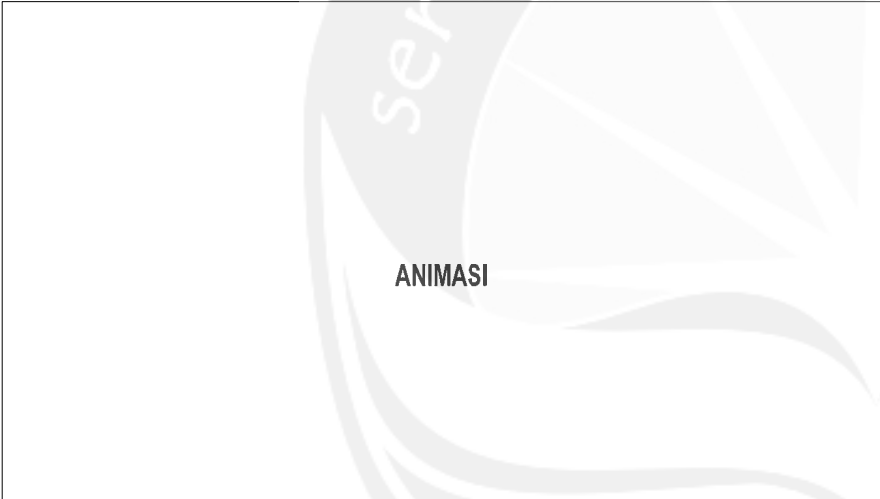
serviens in lumine veritatis

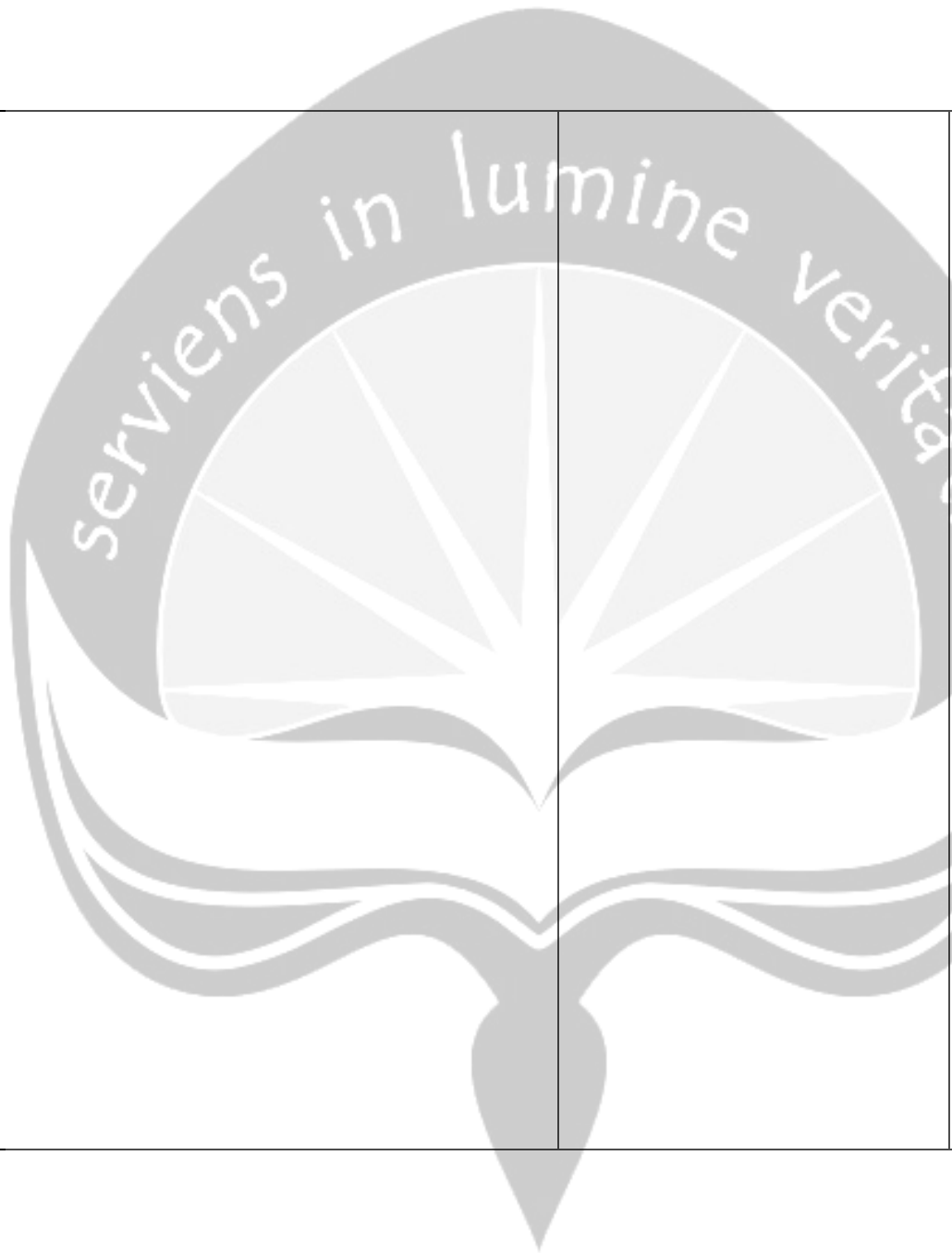
- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC19

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar Deluxe Hotel Bintang 5 (Kamera mengitari ruangan)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
<div><p>ANIMASI</p></div> <div><div>N1N2N3</div><div>O1O2O3O4</div><div>G1S1</div><div>VP1VP2R1F1</div></div>	A1: Animasi Kamar Tipe Deluxe Hotel Bintang 5 N1: tombol "Walk" N2: tombol "Fly" N3: tombol "Examine" O1: tombol "Plan" O2: tombol "Pan" O3: tombol "Turn" O4: tombol "Roll" G1: tombol "Go To" S1: tombol "Align" VP1: tombol "Previous Viewpoint" VP2: tombol "Next Viewpoint" R1: tombol "Restore" F1: tombol "Fit"	<ul style="list-style-type: none">• Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal.• Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal.• Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera• Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri.• Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal• Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



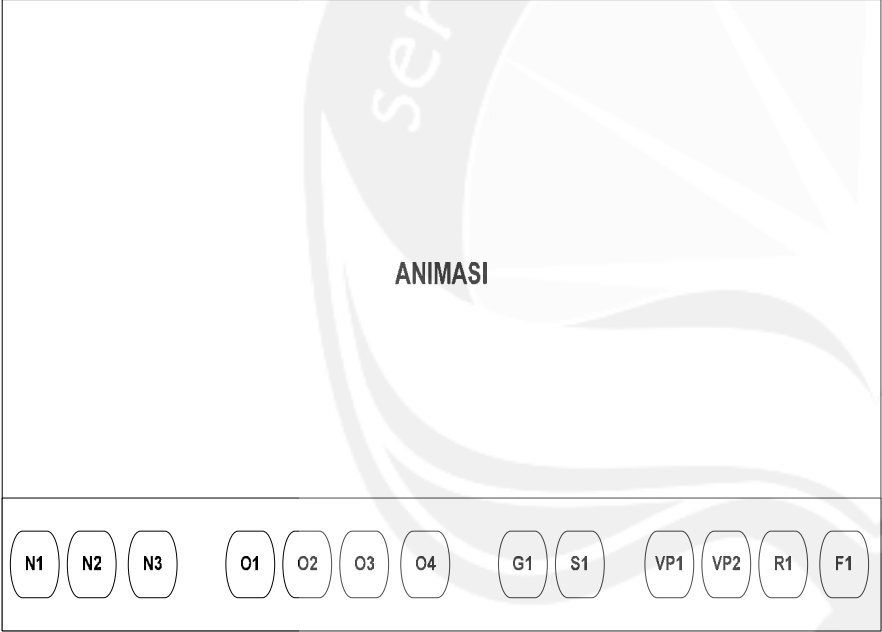
serviens in lumine veritatis

- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC20

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar Suite Hotel Bintang 5 (Tampak atas)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	A1: Animasi Kamar Tipe Suite Hotel Bintang 5 N1: tombol "Walk" N2: tombol "Fly" N3: tombol "Examine" O1: tombol "Plan" O2: tombol "Pan" O3: tombol "Turn" O4: tombol "Roll" G1: tombol "Go To" S1: tombol "Align" VP1: tombol "Previous Viewpoint" VP2: tombol "Next Viewpoint" R1: tombol "Restore" F1: tombol "Fit"	<ul style="list-style-type: none">• Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal.• Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal.• Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera• Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri.• Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal• Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



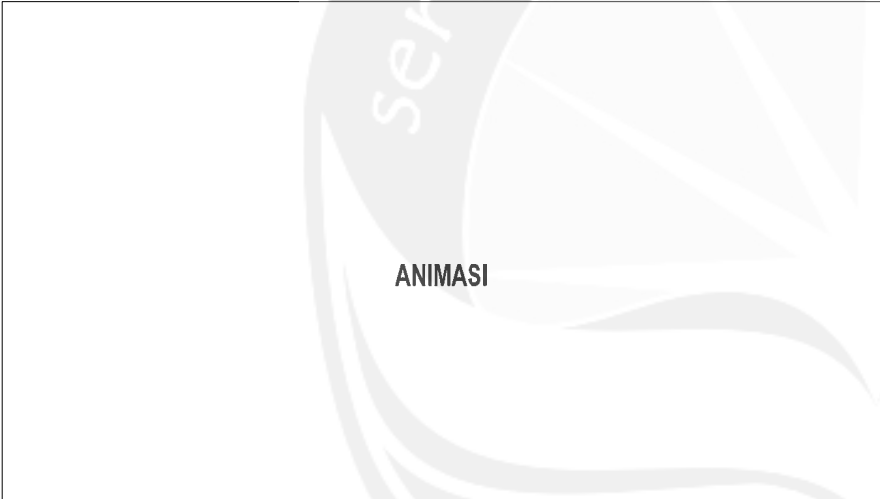
serviens in lumine veritatis

- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC21

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar Suite Hotel Bintang 5 (Kamar mengitari ruangan tidur)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
<div><p>ANIMASI</p><div><div>N1N2N3</div><div>O1O2O3O4</div><div>G1S1</div><div>VP1VP2R1F1</div></div></div>	<p>A1: Animasi Suite Hotel Bintang 5 N1: tombol "Walk" N2: tombol "Fly" N3: tombol "Examine" O1: tombol "Plan" O2: tombol "Pan" O3: tombol "Turn" O4: tombol "Roll" G1: tombol "Go To" S1: tombol "Align" VP1: tombol "Previous Viewpoint" VP2: tombol "Next Viewpoint" R1: tombol "Restore" F1: tombol "Fit"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal.• Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal.• Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera• Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri.• Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal• Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



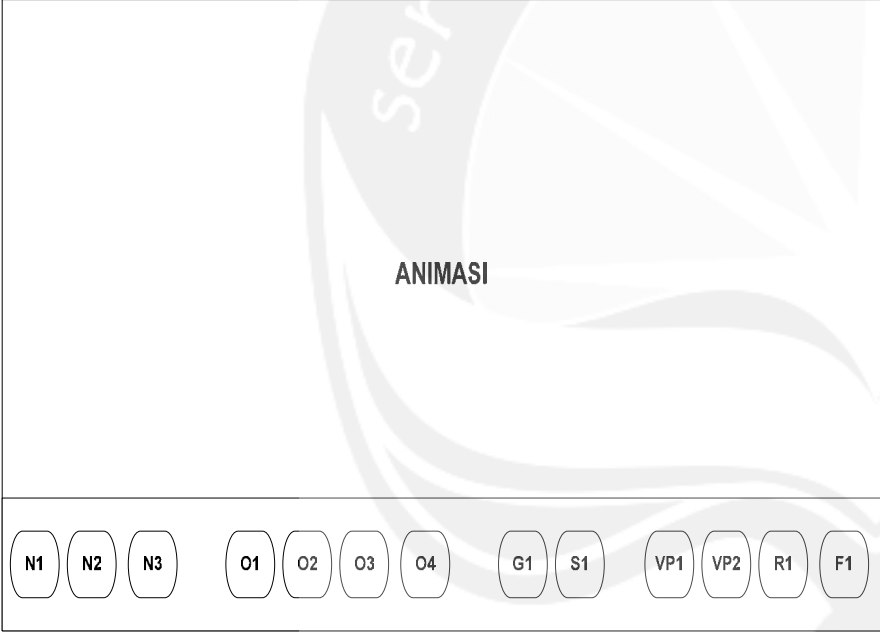
serviens in lumine veritatis

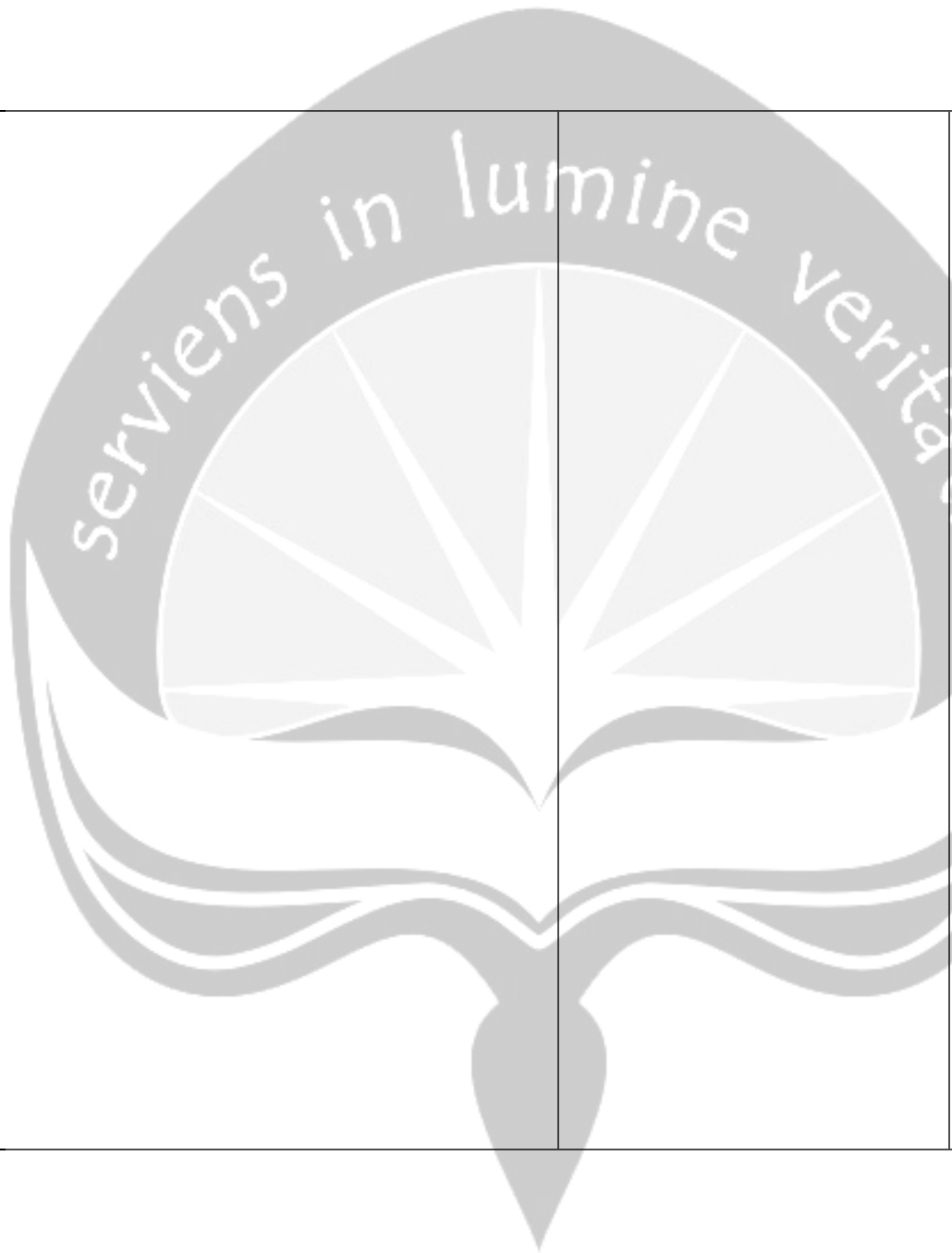
- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC22

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar Suite Hotel Bintang 5 (Kamera mengitari living room)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
	A1: Animasi Kamar Tipe Suite Hotel Bintang 5 N1: tombol "Walk" N2: tombol "Fly" N3: tombol "Examine" O1: tombol "Plan" O2: tombol "Pan" O3: tombol "Turn" O4: tombol "Roll" G1: tombol "Go To" S1: tombol "Align" VP1: tombol "Previous Viewpoint" VP2: tombol "Next Viewpoint" R1: tombol "Restore" F1: tombol "Fit"	<ul style="list-style-type: none">• Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal.• Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal.• Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera• Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri.• Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal• Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



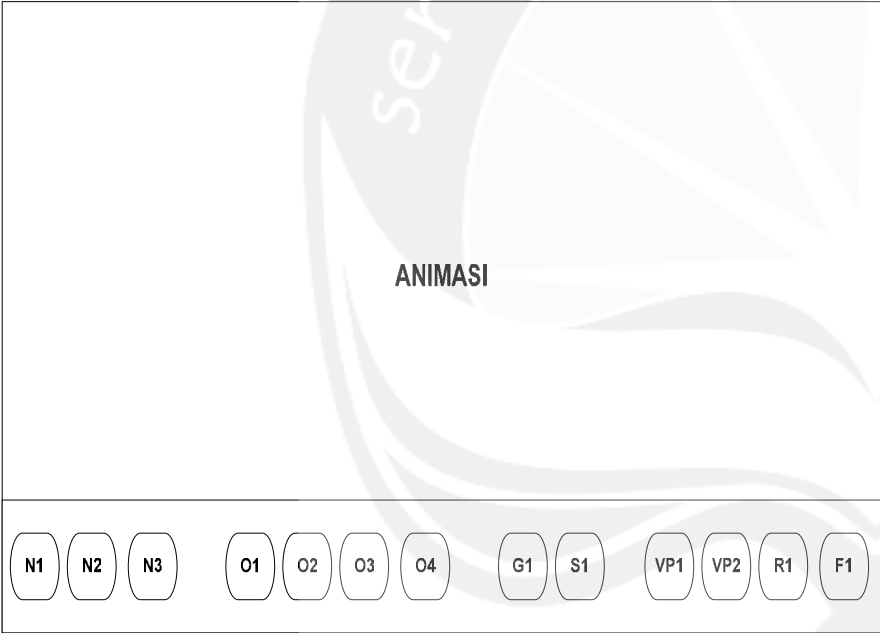
serviens in lumine veritatis

- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC23

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar Junior Suite Hotel Bintang 5 (Tampak atas)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
<div data-bbox="180 600 1054 1229">  <p style="text-align: center;">ANIMASI</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; padding: 5px;"> N1 N2 N3 O1 O2 O3 O4 G1 S1 VP1 VP2 R1 F1 </div> </div>	<p>A1: Animasi Kamar Tipe Junior Suite Hotel Bintang 5</p> <p>N1: tombol "Walk"</p> <p>N2: tombol "Fly"</p> <p>N3: tombol "Examine"</p> <p>O1: tombol "Plan"</p> <p>O2: tombol "Pan"</p> <p>O3: tombol "Turn"</p> <p>O4: tombol "Roll"</p> <p>G1: tombol "Go To"</p> <p>S1: tombol "Align"</p> <p>VP1: tombol "Previous Viewpoint"</p> <p>VP2: tombol "Next Viewpoint"</p> <p>R1: tombol "Restore"</p> <p>F1: tombol "Fit"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal. • Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal. • Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera • Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri. • Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal • Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.




serviens in lumine veritatis

- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC24

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar Junior Suite Hotel Bintang 5 (Kamera mengitari ruang tidur)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
<div data-bbox="180 600 1054 1097">  <p style="text-align: center; font-weight: bold;">ANIMASI</p> </div> <div data-bbox="180 1097 1054 1229"> <div> <div>N1</div> <div>N2</div> <div>N3</div> </div> <div> <div>O1</div> <div>O2</div> <div>O3</div> <div>O4</div> </div> <div> <div>G1</div> <div>S1</div> </div> <div> <div>VP1</div> <div>VP2</div> <div>R1</div> <div>F1</div> </div> </div>	<p>A1: Animasi Kamar Tipe Junior Suite Hotel Bintang 5</p> <p>N1: tombol "Walk"</p> <p>N2: tombol "Fly"</p> <p>N3: tombol "Examine"</p> <p>O1: tombol "Plan"</p> <p>O2: tombol "Pan"</p> <p>O3: tombol "Turn"</p> <p>O4: tombol "Roll"</p> <p>G1: tombol "Go To"</p> <p>S1: tombol "Align"</p> <p>VP1: tombol "Previous Viewpoint"</p> <p>VP2: tombol "Next Viewpoint"</p> <p>R1: tombol "Restore"</p> <p>F1: tombol "Fit"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal. • Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal. • Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera • Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri. • Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal • Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



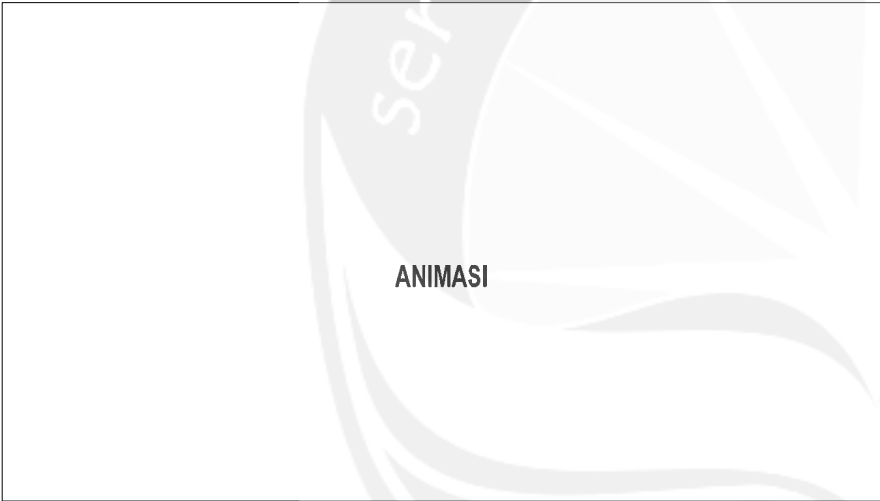
serviens in lumine veritatis

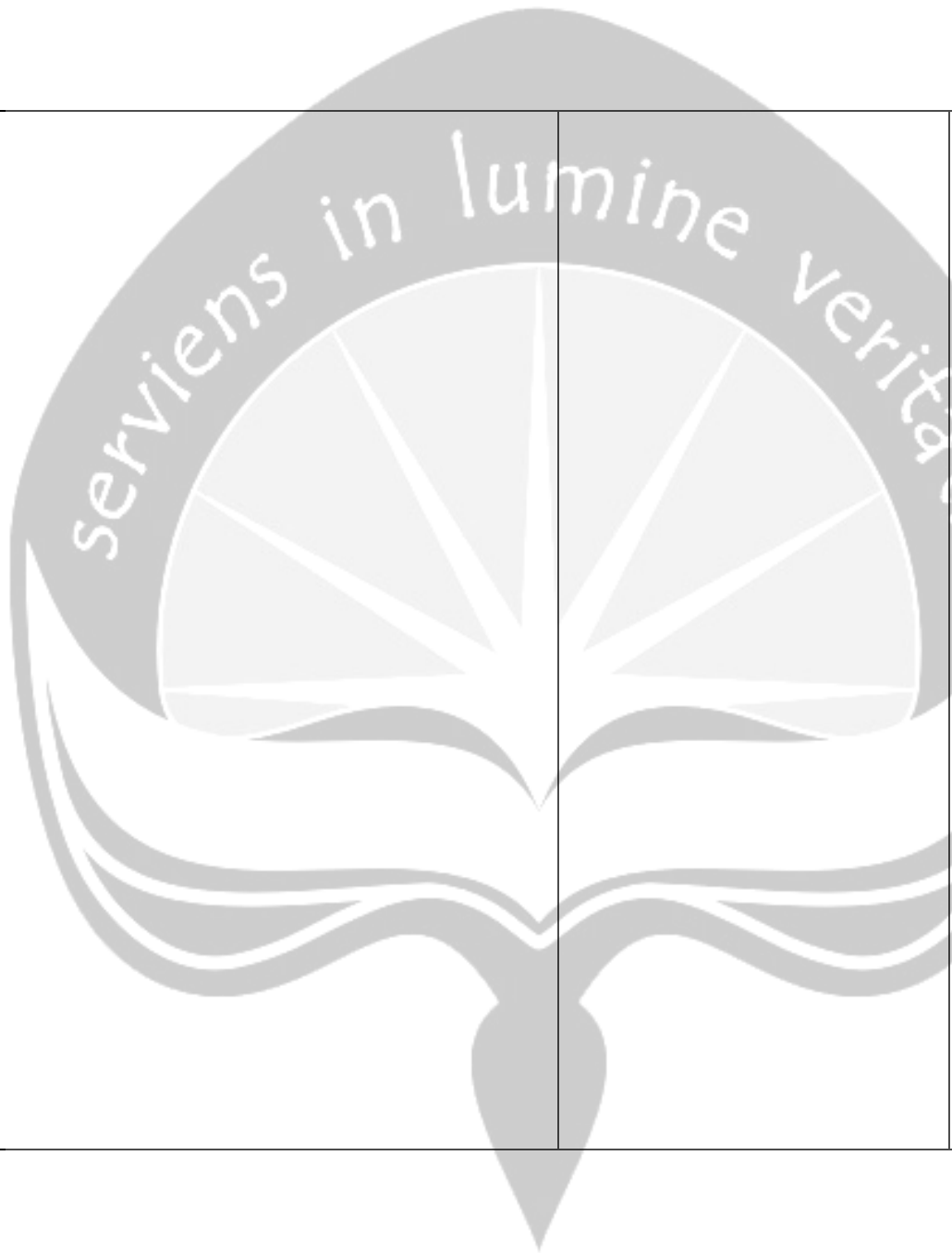
- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC25

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar Junior Suite Hotel Bintang 5 (Kamera mengitari living room)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
<div><p>ANIMASI</p></div> <div><div>N1N2N3</div><div>O1O2O3O4</div><div>G1S1</div><div>VP1VP2R1F1</div></div>	A1: Animasi Kamar Tipe Junior Suite Hotel Bintang 5 N1: tombol "Walk" N2: tombol "Fly" N3: tombol "Examine" O1: tombol "Plan" O2: tombol "Pan" O3: tombol "Turn" O4: tombol "Roll" G1: tombol "Go To" S1: tombol "Align" VP1: tombol "Previous Viewpoint" VP2: tombol "Next Viewpoint" R1: tombol "Restore" F1: tombol "Fit"	<ul style="list-style-type: none">• Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal.• Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal.• Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera• Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri.• Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal• Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



serviens in lumine veritatis

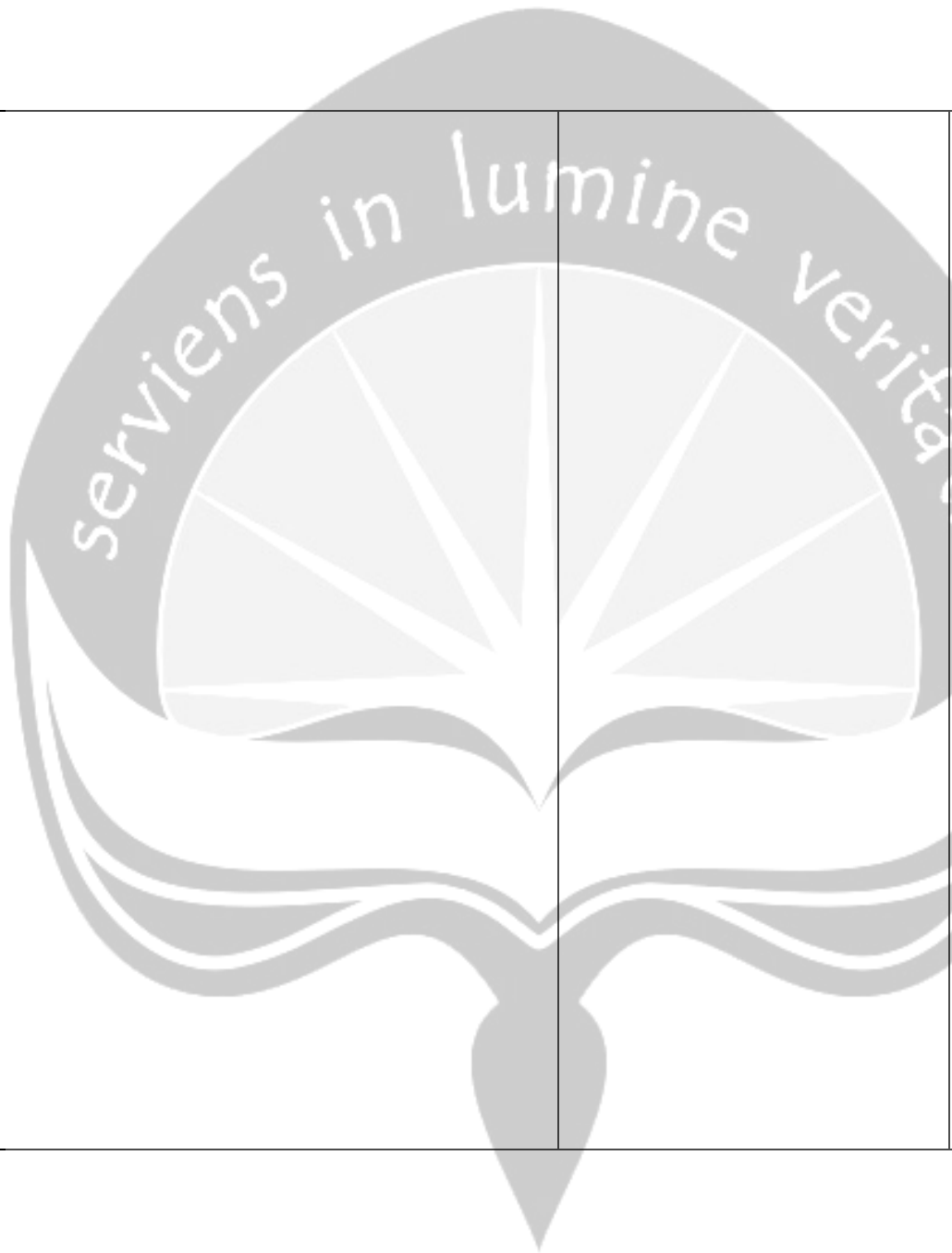
- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC26

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar President Suite Hotel Bintang 5 (Tampak Atas)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
<div data-bbox="180 600 1052 1229"><p data-bbox="569 857 665 886">ANIMASI</p><div data-bbox="180 1127 1052 1198"><div data-bbox="191 1127 239 1198">N1</div><div data-bbox="239 1127 287 1198">N2</div><div data-bbox="287 1127 336 1198">N3</div><div data-bbox="401 1127 449 1198">O1</div><div data-bbox="449 1127 497 1198">O2</div><div data-bbox="497 1127 546 1198">O3</div><div data-bbox="546 1127 594 1198">O4</div><div data-bbox="659 1127 707 1198">G1</div><div data-bbox="707 1127 756 1198">S1</div><div data-bbox="821 1127 869 1198">VP1</div><div data-bbox="869 1127 917 1198">VP2</div><div data-bbox="917 1127 966 1198">R1</div><div data-bbox="966 1127 1014 1198">F1</div></div></div>	<p data-bbox="1081 485 1453 573">A1: Animasi Kamar Tipe President Suite Hotel Bintang 5</p> <p data-bbox="1081 573 1360 602">N1: tombol "Walk"</p> <p data-bbox="1081 602 1346 631">N2: tombol "Fly"</p> <p data-bbox="1081 631 1411 660">N3: tombol "Examine"</p> <p data-bbox="1081 660 1360 690">O1: tombol "Plan"</p> <p data-bbox="1081 690 1346 719">O2: tombol "Pan"</p> <p data-bbox="1081 719 1360 748">O3: tombol "Turn"</p> <p data-bbox="1081 748 1360 777">O4: tombol "Roll"</p> <p data-bbox="1081 777 1377 807">G1: tombol "Go To"</p> <p data-bbox="1081 807 1377 836">S1: tombol "Align"</p> <p data-bbox="1081 836 1411 865">VP1: tombol "Previous Viewpoint"</p> <p data-bbox="1081 865 1411 894">VP2: tombol "Next Viewpoint"</p> <p data-bbox="1081 894 1411 924">R1: tombol "Restore"</p> <p data-bbox="1081 924 1346 953">F1: tombol "Fit"</p>	<ul data-bbox="1501 488 1923 1346" style="list-style-type: none"><li data-bbox="1501 488 1923 643">• Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal.<li data-bbox="1501 643 1923 833">• Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal.<li data-bbox="1501 833 1923 995">• Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera<li data-bbox="1501 995 1923 1157">• Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri.<li data-bbox="1501 1157 1923 1320">• Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal<li data-bbox="1501 1320 1923 1346">• Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



serviens in lumine veritatis

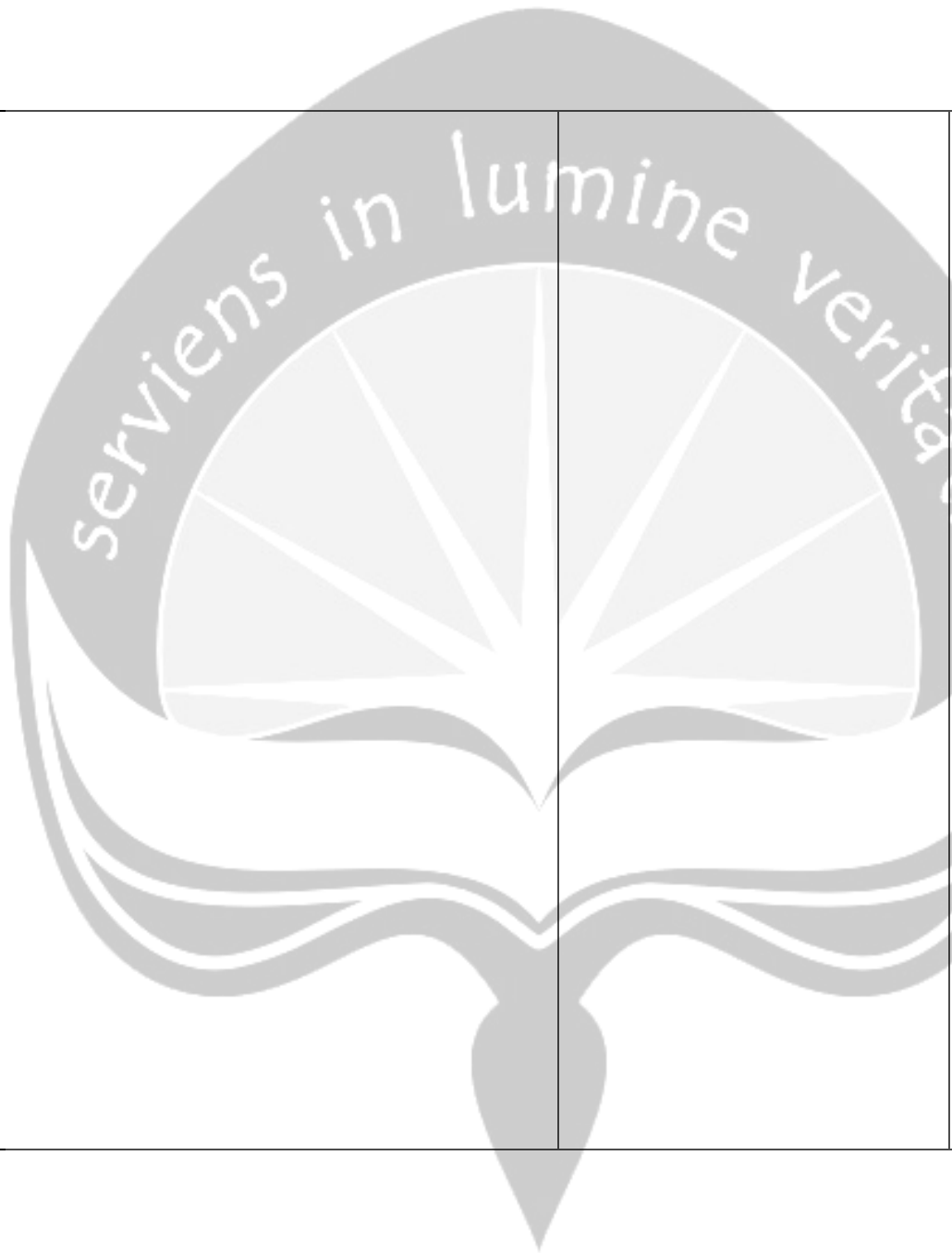
- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC27

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar President Suite Hotel Bintang 5 (Kamera mengitari ruang tidur)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
<div data-bbox="180 600 1052 1229"><p data-bbox="569 857 665 886">ANIMASI</p><div data-bbox="180 1127 1052 1198"><div data-bbox="191 1127 239 1198">N1</div><div data-bbox="239 1127 287 1198">N2</div><div data-bbox="287 1127 336 1198">N3</div><div data-bbox="401 1127 449 1198">O1</div><div data-bbox="449 1127 497 1198">O2</div><div data-bbox="497 1127 546 1198">O3</div><div data-bbox="546 1127 594 1198">O4</div><div data-bbox="659 1127 707 1198">G1</div><div data-bbox="707 1127 756 1198">S1</div><div data-bbox="821 1127 869 1198">VP1</div><div data-bbox="869 1127 917 1198">VP2</div><div data-bbox="917 1127 966 1198">R1</div><div data-bbox="966 1127 1014 1198">F1</div></div></div>	<p>A1: Animasi Kamar President Suite Hotel Bintang 5</p> <p>N1: tombol "Walk"</p> <p>N2: tombol "Fly"</p> <p>N3: tombol "Examine"</p> <p>O1: tombol "Plan"</p> <p>O2: tombol "Pan"</p> <p>O3: tombol "Turn"</p> <p>O4: tombol "Roll"</p> <p>G1: tombol "Go To"</p> <p>S1: tombol "Align"</p> <p>VP1: tombol "Previous Viewpoint"</p> <p>VP2: tombol "Next Viewpoint"</p> <p>R1: tombol "Restore"</p> <p>F1: tombol "Fit"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal.• Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal.• Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera• Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri.• Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal• Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



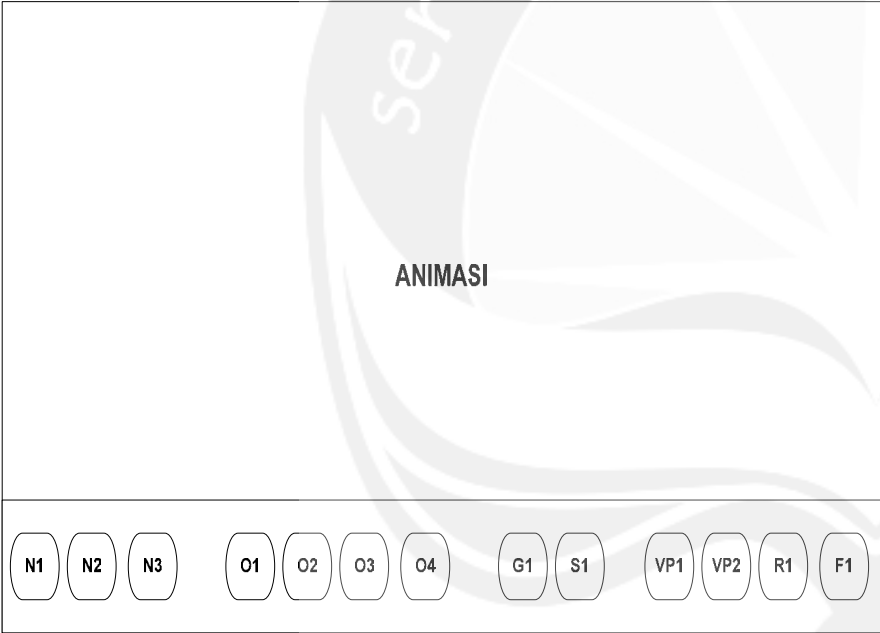
serviens in lumine veritatis

- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC28

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kamar President Suite Hotel Bintang 5 (Kamera mengitari living room)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
<div data-bbox="180 600 1054 1229">  <p style="text-align: center;">ANIMASI</p> </div>	<p>A1: Animasi Kamar Tipe President Suite Hotel Bintang 5</p> <p>N1: tombol "Walk"</p> <p>N2: tombol "Fly"</p> <p>N3: tombol "Examine"</p> <p>O1: tombol "Plan"</p> <p>O2: tombol "Pan"</p> <p>O3: tombol "Turn"</p> <p>O4: tombol "Roll"</p> <p>G1: tombol "Go To"</p> <p>S1: tombol "Align"</p> <p>VP1: tombol "Previous Viewpoint"</p> <p>VP2: tombol "Next Viewpoint"</p> <p>R1: tombol "Restore"</p> <p>F1: tombol "Fit"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal. • Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal. • Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera • Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri. • Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal • Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



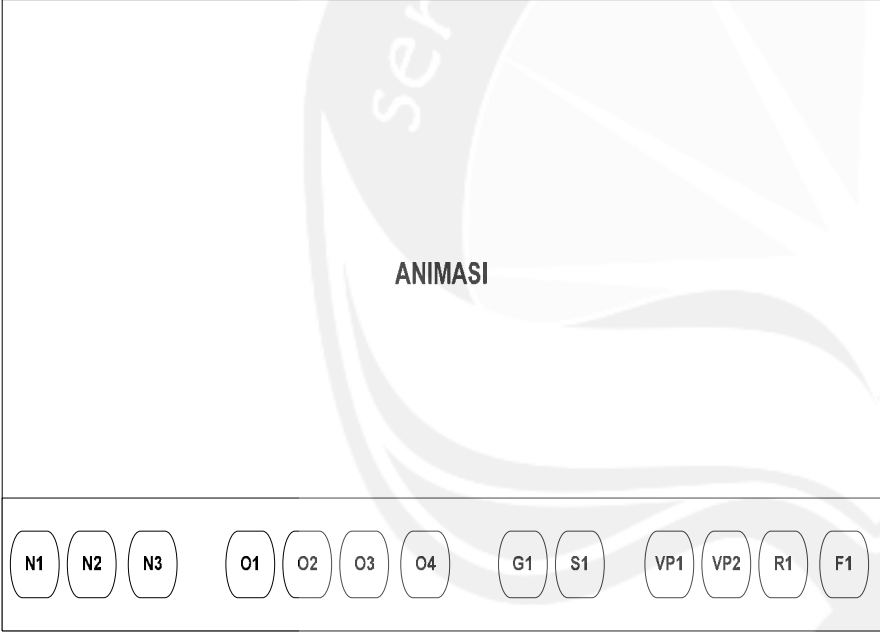
serviens in lumine veritatis

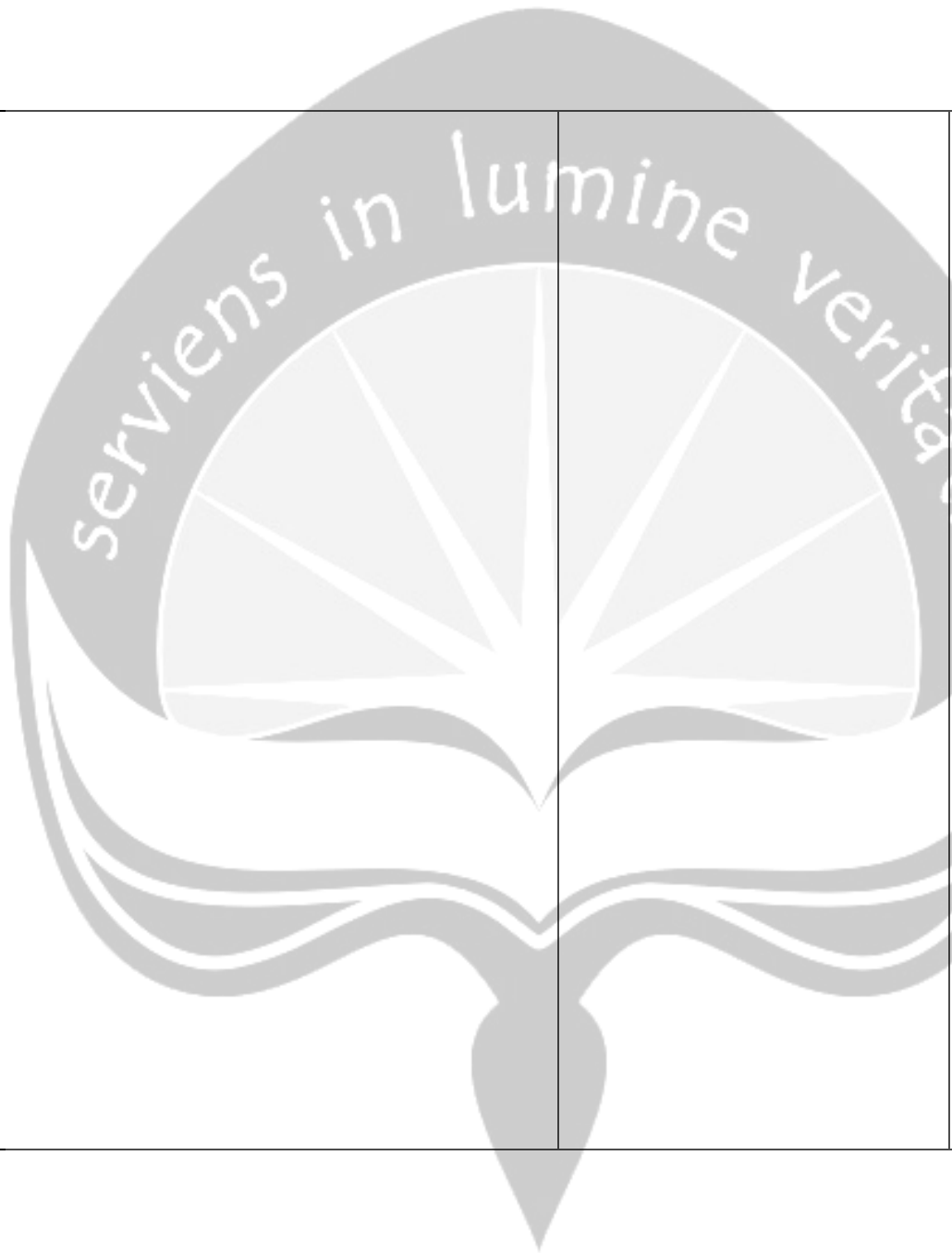
- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC29

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kolam Renang Hotel Bintang 5 (Tampak atas)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
 <p>ANIMASI</p> <p>N1 N2 N3 O1 O2 O3 O4 G1 S1 VP1 VP2 R1 F1</p>	<p>A1: Animasi Kolam renang Bintang 5 N1: tombol "Walk" N2: tombol "Fly" N3: tombol "Examine" O1: tombol "Plan" O2: tombol "Pan" O3: tombol "Turn" O4: tombol "Roll" G1: tombol "Go To" S1: tombol "Align" VP1: tombol "Previous Viewpoint" VP2: tombol "Next Viewpoint" R1: tombol "Restore" F1: tombol "Fit"</p>	<ul style="list-style-type: none">• Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal.• Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal.• Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera• Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri.• Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal• Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



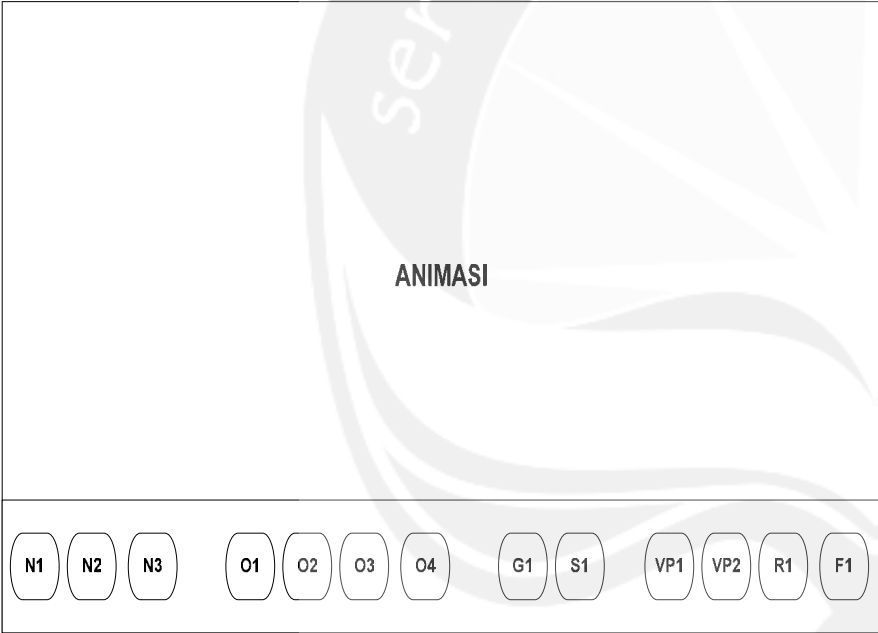
serviens in lumine veritatis

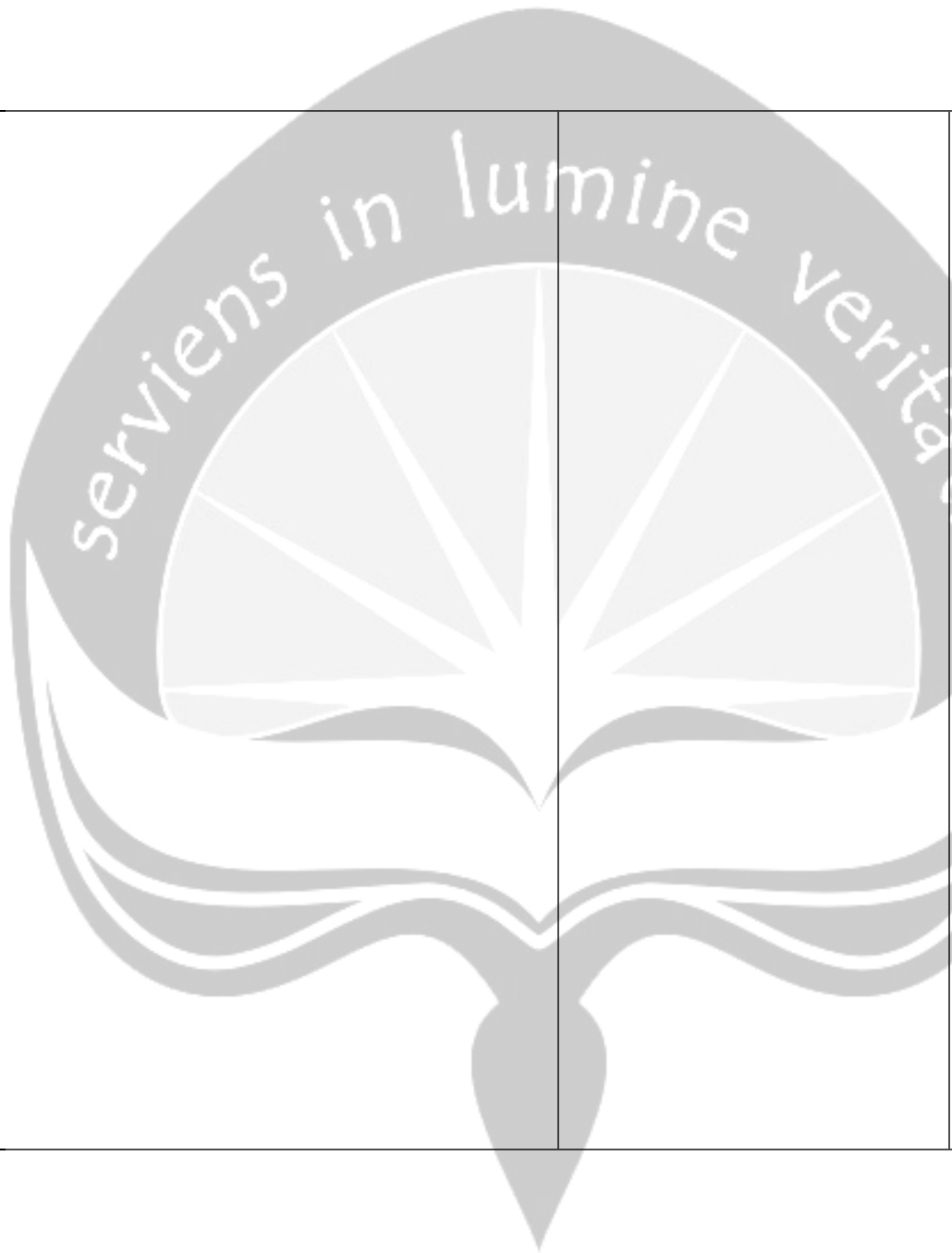
- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

No. Papan Cerita : PC30

Topik : Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML

T(Teks), G(Grafik), A(Animasi)

Judul : Kolam Renang Hotel Bintang 5 (Kamera mengitari kolam renang)	Arahan Grafik	Arahan keterangan : Langkah
<div data-bbox="180 600 1052 1229">  <p style="text-align: center;">ANIMASI</p> </div>	<p>A1: Animasi Kolam Renang Hotel Bintang 5</p> <p>N1: tombol "Walk"</p> <p>N2: tombol "Fly"</p> <p>N3: tombol "Examine"</p> <p>O1: tombol "Plan"</p> <p>O2: tombol "Pan"</p> <p>O3: tombol "Turn"</p> <p>O4: tombol "Roll"</p> <p>G1: tombol "Go To"</p> <p>S1: tombol "Align"</p> <p>VP1: tombol "Previous Viewpoint"</p> <p>VP2: tombol "Next Viewpoint"</p> <p>R1: tombol "Restore"</p> <p>F1: tombol "Fit"</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Jika N1 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak pada bidang horizontal. • Jika N1 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri pada bidang horizontal. • Jika N1 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah sudut pandang dari kamera • Jika N2 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat bergerak ke kanan atau ke kiri. • Jika N2 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat berpindah dalam satu bidang vertikal • Jika N2 + O3 diklik



maka kursor akan berubah dan user dapat memutar camera

- Jika N2 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencondongkan camera
- Jika N3 + O1 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O2 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O3 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mencermati obyek dari sudut pandang yang berbeda
- Jika N3 + O4 diklik maka kursor akan berubah dan user dapat mengubah posisi kamera di sekitar titik pusat
- Jika G1 diklik maka kursor akan berubah dan kamera bergerak mendekati obyek yang dipilih.



serviens in lumine veritatis

- Jika VP1 diklik maka akan kembali ke viewpoint sebelumnya
- Jika VP2 diklik maka akan menuju ke view point selanjutnya
- Jika R1 diklik, maka akan kembali ke viewpoint pertama
- Jika F1 diklik, maka tampilan animasi akan ditampilkan secara penuh pada Cortona3D Viewer Window.

PDHUPL

PERENCANAAN, DESKRIPSI, DAN HASIL UJI PERANGKAT LUNAK

Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan
Reservasi Hotel dengan VRML


Untuk:

Program Teknik Informatika UAJY

Dipersiapkan oleh

Elzona Dian Suryana 05.07.4542

Program Studi Teknik Informatika - Fakultas Teknologi Industri
Universitas Atma Jaya Yogyakarta

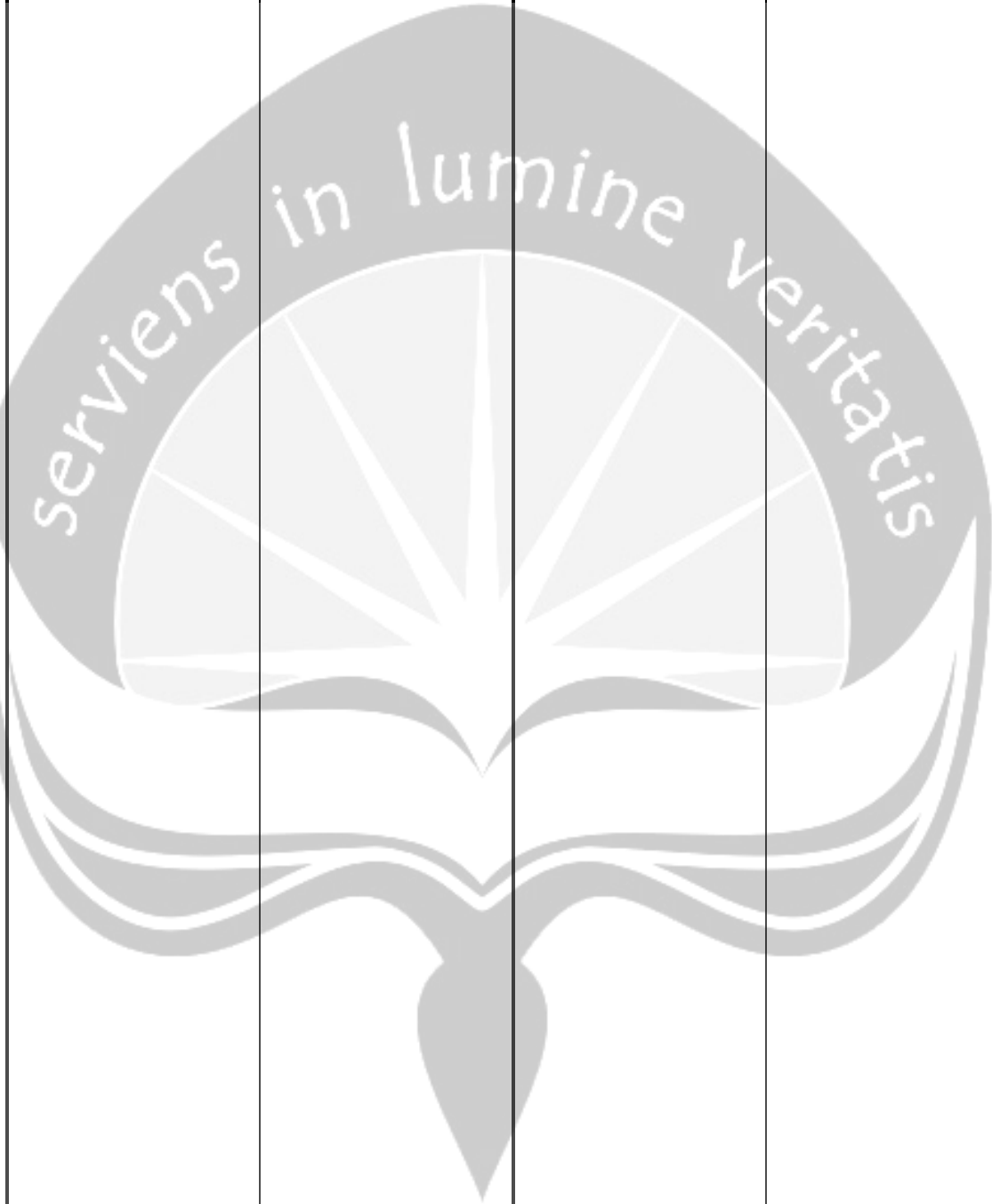
	Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknologi Industri	Nomor Dokumen		Halaman
		PDHUPL-SiPerHot		1/31
		Revisi		

DAFTAR PERUBAHAN

Revisi	Deskripsi
A	
B	
C	
D	
E	
F	

INDEX TGL	-	A	B	C	D	E	F	G
Ditulis oleh								
Diperiksa oleh								
Disetujui oleh								

DAFTAR HALAMAN PERUBAHAN

Halaman	Revisi	Halaman	Revisi
			

DAFTAR ISI

1	PENDAHULUAN	6
1.1	TUJUAN	6
1.2	DESKRIPSI UMUM SISTEM	6
1.3	DEFINISI DAN SINGKATAN	6
1.4	REFERENSI	7
1.5	DESKRIPSI UMUM DOKUMEN	7
2	LINGKUNGAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK	8
2.1	PERANGKAT LUNAK PENGUJIAN	8
2.2	PERANGKAT KERAS PENGUJIAN	8
2.3	SUMBER DAYA MANUSIA	8
2.4	PROSEDUR UMUM PENGUJIAN	8
2.4.1	Pengenalan dan Latihan	8
2.4.2	Persiapan Perangkat Keras	9
2.4.3	Persiapan Perangkat Lunak	9
2.4.4	Pelaksanaan	9
2.4.5	Pelaporan Hasil	9
3	IDENTIFIKASI DAN RENCANA PENGUJIAN	10
3.1	IDENTIFIKASI PENGUJIAN	10
3.2	RENCANA PENGUJIAN	11
3.2.1	Urutan Pelaksanaan Pengujian	11
3.2.2	Data Pengujian	11
4	IDENTIFIKASI PENGUJIAN	11
4.1	IDENTIFIKASI KELAS PENGUJIAN USE CASE LOGIN	11
4.1.1	Identifikasi Butir Pengujian Login (AU-01-01)	11
4.2	IDENTIFIKASI KELAS PENGUJIAN KELOLA PENGGUNA	12
4.2.1	Identifikasi Butir Pengujian Display Pengguna (AU-02-01)	12
4.2.2	Identifikasi Butir Pengujian Add Pengguna (AU-02-02)	12
4.2.3	Identifikasi Butir Pengujian Edit Pengguna (AU-02-03)	12
4.2.4	Identifikasi Butir Pengujian Delete Pengguna (AU-02-04)	12
4.3	IDENTIFIKASI KELAS PENGUJIAN USE CASE KELOLA HOTEL	12
4.3.1	Identifikasi Butir Pengujian Display Hotel (AU-03-01)	12
4.3.2	Identifikasi Butir Pengujian Add Hotel (AU-03-02)	13
4.3.3	Identifikasi Butir Pengujian Edit Hotel (AU-03-03)	13
4.3.4	Identifikasi Butir Pengujian Delete Hotel (AU-03-04)	13
4.4	IDENTIFIKASI KELAS PENGUJIAN USE CASE KELOLA KAMAR	13
4.4.1	Identifikasi Butir Pengujian Display Kamar (AU-04-01)	13
4.4.2	Identifikasi Butir Pengujian Add Kamar (AU-04-02)	13
4.4.3	Identifikasi Butir Pengujian Edit Kamar (AU-04-03)	13
4.4.4	Identifikasi Butir Pengujian Delete Kamar (AU-04-04)	14
4.5	IDENTIFIKASI KELAS PENGUJIAN USE CASE KELOLA FOTO	14
4.5.1	Identifikasi Butir Pengujian Add Foto (AU-05-01)	14
4.5.2	Identifikasi Butir Pengujian Delete Foto (AU-05-02)	14
4.6	IDENTIFIKASI KELAS PENGUJIAN USE CASE SIMULASI BIAYA	14
4.6.1	Identifikasi Butir Pengujian Simulasi Biaya (AU-06-01)	14
4.7	IDENTIFIKASI KELAS PENGUJIAN USE CASE SIMULASI CARI HOTEL	15
4.7.1	Identifikasi Butir Pengujian Simulasi Cari Hotel (AU-07-01)	15
4.8	IDENTIFIKASI KELAS PENGUJIAN USE CASE SIMULASI LAMA MENGINAP	15
4.8.1	Identifikasi Butir Pengujian Simulasi Lama Menginap (AU-08-01)	15
5	HASIL PENGUJIAN	16

5.1	HASIL PENGUJIAN USE CASE LOGIN	16
5.1.1	<i>Hasil Pengujian Login (AU-01-01)</i>	16
5.2	HASIL PENGUJIAN USE CASE KELOLA PENGGUNA	17
5.2.1	<i>Hasil Pengujian Display Pengguna (AU-02-01)</i>	17
5.2.2	<i>Hasil Pengujian Add Pengguna Pengguna (AU-02-02)</i>	18
5.2.3	<i>Hasil Pengujian Edit Pengguna (AU-02-03)</i>	19
5.2.4	<i>Hasil Pengujian Delete Pengguna (AU-02-04)</i>	20
5.3	HASIL PENGUJIAN USE CASE KELOLA HOTEL.....	20
5.3.1	<i>Hasil Pengujian Display Hotel (AU-03-01)</i>	20
5.3.2	<i>Hasil Pengujian Add Hotel (AU-03-02)</i>	21
5.3.3	<i>Hasil Pengujian Edit Hotel (AU-03-03)</i>	22
5.3.4	<i>Hasil Pengujian Delete Hotel (AU-03-04)</i>	23
5.4	HASIL PENGUJIAN USE CASE KELOLA KAMAR.....	23
5.4.1	<i>Hasil Pengujian Display Kamar (AU-04-01)</i>	23
5.4.2	<i>Hasil Pengujian Add Kamar (AU-04-02)</i>	24
5.4.3	<i>Hasil Pengujian Edit Kamar (AU-04-03)</i>	25
5.4.4	<i>Hasil Pengujian Delete Kamar (AU-04-04)</i>	25
5.5	HASIL PENGUJIAN USE CASE KELOLA FOTO	26
5.5.1	<i>Hasil Pengujian Display Foto (AU-05-01)</i>	26
5.5.2	<i>Hasil Pengujian Add Foto (AU-05-02)</i>	27
5.5.3	<i>Hasil Pengujian Delete Foto (AU-05-03)</i>	28
5.6	HASIL PENGUJIAN USE CASE SIMULASI BIAYA	29
5.6.1	<i>Hasil Pengujian Simulasi Biaya (AU-06-01)</i>	29
5.7	HASIL PENGUJIAN USE CASE SIMULASI CARI HOTEL.....	30
5.7.1	<i>Hasil Pengujian Simulasi Cari Hotel (AU-07-01)</i>	30
5.8	HASIL PENGUJIAN USE CASE SIMULASI LAMA MENGINAP	31
5.8.1	<i>Hasil Pengujian Simulasi Lama Menginap (AU-08-01)</i>	31

1 Pendahuluan

1.1 Tujuan

Dokumen PDHUPL ini dibuat untuk menyediakan perencanaan, deskripsi, dan hasil pengujian perangkat lunak Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel dengan VRML. Dokumen ini ditujukan untuk pembuat perangkat lunak, dan orang-orang lain yang tertarik untuk mengembangkan perangkat lunak ini lebih lanjut

1.2 Deskripsi Umum Sistem

Perangkat Lunak SiPeRHot dikembangkan dengan tujuan untuk :

1. Menangani pengelolaan data yang meliputi pengelolaan data hotel, data kamar, data pengguna, dan data foto.
2. Menangani simulasi yang meliputi penghitungan total biaya, pencarian hotel sesuai jumlah uang yang dimiliki, serta penghitungan lama menginap.
3. Menangani pemodelan tipe - tipe kamar serta fasilitas hotel bintang 4 dan bintang 5 yang terdapat di Yogyakarta.

1.3 Definisi dan Singkatan

Tabel 1. Definisi dan Singkatan

Keyword atau Phrase	Definisi
SKPL	Merupakan spesifikasi kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dikembangkan.
SKPL-SiPeRHot-XXX-YYY	Kode yang merepresentasikan kebutuhan pada SiPeRHot (Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel) dimana XXX merupakan nomor fungsi produk. YYY merupakan nomor sub fungsi produk.

SiPerHot	Simulasi Dan Pemodelan Reservasi Hotel yaitu simulasi yang menunjukkan tentang reservasi suatu hotel.
Internet	Internet merupakan istilah umum yang dipakai untuk menunjuk <i>Network</i> global yang terdiri dari komputer dan layanan servis dengan sekitar 30 sampai 50 juta pemakai komputer dan puluhan layanan informasi termasuk e-mail, FTP, dan World Wide Web.
Server	Komputer yang menyediakan sumber daya bagi klien yang terhubung melalui jaringan.

1.4 Referensi

Referensi yang digunakan dalam perangkat lunak ini adalah sebagai berikut :

1. Sapta, Juli, *Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak SC3 (Smart Client for Cyber Community)*, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2006.
2. Boggs Wendy, Boggs Michael, *Mastering UML with Rational Rose 2002*, SYBEX Inc, 2002.
3. Deitel, C# *How to Program*, Prentice-Hall Inc, 2002.
4. MSDN Library 2003, Microsoft, 2003.
5. Edison Siregar, *Membangun Aplikasi Berbasis Web dengan ASP.NET 2.0*, Penerbit ANDI Yogyakarta, 2007.

1.5 Deskripsi Umum Dokumen

Dokumen ini terdiri dari lima bab, yaitu :

1. Bab pertama adalah **Pendahuluan**, yang akan memberikan deskripsi dokumen.
2. Bab kedua adalah **Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak**, yang akan menggambarkan lingkungan tempat berjalannya perangkat lunak (perangkat keras dan perangkat lunak), sumber daya manusia, serta prosedur umum pengujian.

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL –SiPerHot	7/ 31
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

3. Bab ketiga adalah **Identifikasi dan Rencana Pengujian**, yang berisi deskripsi umum kelas-kelas dan butir-butir pengujian.
4. Bab keempat adalah **Identifikasi Pengujian**, yang berisi deskripsi rinci kelas-kelas dan butir-butir pengujian.
5. Bab kelima adalah **Hasil Pengujian**, yang berisi langkah-langkah dan hasil pengujian kelas-kelas dan butir-butir pengujian.

2 Lingkungan Pengujian Perangkat Lunak

2.1 Perangkat Lunak Pengujian

Perangkat lunak yang digunakan untuk pengujian berupa:

1. Sistem Operasi Windows XP.
2. IIS.
3. SQL Server 2000.
4. Tool pengujian lain yang direncanakan.

2.2 Perangkat Keras Pengujian

Perangkat keras yang digunakan untuk pengujian berupa:

1. Komputer tempat aplikasi SiPeRHot berjalan, dengan spesifikasi Intel® Pentium dual-core processor T2330, 2 G DDR RAM

2.3 Sumber Daya Manusia

Sumber daya manusia yang digunakan untuk pengujian berupa:

1. Pembuat Perangkat Lunak, dengan pengalaman pemrograman.

2.4 Prosedur Umum Pengujian

2.4.1 Pengenalan dan Latihan

Pengenalan dan Latihan perangkat lunak SiPeRHot diharapkan tidak memerlukan waktu lama. SiPeRHot diharapkan

Program Studi Teknik Informatika	PDHUPL –SiPeRHot	8/ 31
Dokumen ini dan informasi yang dimilikinya adalah milik Program Studi Teknik Informatika-UAJY dan bersifat rahasia. Dilarang untuk me-reproduksi dokumen ini tanpa diketahui oleh Program Studi Teknik Informatika		

dapat dipelajari langsung dari antamuka bantuan, tanpa melalui pelatihan khusus. Pengguna SiPeRHot adalah administrator dan masyarakat umum.

2.4.2 Persiapan Perangkat Keras

Persiapan perangkat keras berupa:

1. Komputer yang terhubung dengan internet.
2. Keyboard dan mouse

2.4.3 Persiapan Perangkat Lunak

Persiapan Perangkat Lunak berupa:

1. Instalasi .NET Framework.
2. Instalasi Web Browser.
3. Instalasi IIS.
4. Instalasi plugin VRML untuk browser

2.4.4 Pelaksanaan

Pelaksanaan pengujian akan dilakukan untuk masing-masing use case, basic path dan alternative path. Untuk deskripsi use case dapat mengacu ke Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak SiPeRHot.

2.4.5 Pelaporan Hasil

Hasil pengujian akan diserahkan kepada Program Studi Teknik Informatika dan Teknik Industri Fakultas Teknologi Industri Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

3.1 Identifikasi Pengujian

Tabel 2. Identifikasi Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Identifikasi		Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian	Jadwal
		SKPL	PDHUPL			
Pengujian Use Case Login	Login	SKPL-SiPeRHot-001	AU-01-01	Pengujian Unit	Black Box	30/10/2009
Pengujian Use Case Kelola Pengguna	Display Pengguna	SKPL-SiPeRHot-002-01	AU-02-01	Pengujian Unit	Black Box	30/10/2009
	Add Pengguna	SKPL-SiPeRHot-002-02	AU-02-02	Pengujian Unit	Black Box	30/10/2009
	Edit Pengguna	SKPL-SiPeRHot-002-03	AU-02-03	Pengujian Unit	Black Box	30/10/2009
	Delete Pengguna	SKPL-SiPeRHot-002-04	AU-02-04	Pengujian Unit	Black Box	30/10/2009
Pengujian Use Case Kelola Hotel	Display Hotel	SKPL-SiPeRHot-003-01	AU-03-01	Pengujian Unit	Black Box	30/10/2009
	Add Hotel	SKPL-SiPeRHot-003-02	AU-03-02	Pengujian Unit	Black Box	30/10/2009
	Edit Hotel	SKPL-SiPeRHot-003-03	AU-03-03	Pengujian Unit	Black Box	30/10/2009
	Delete Hotel	SKPL-SiPeRHot-003-04	AU-03-04	Pengujian Unit	Black Box	30/10/2009
Pengujian Use Case Kelola Kamar	Display Kamar	SKPL-SiPeRHot-004-01	AU-04-01	Pengujian Unit	Black Box	30/10/2009
	Add Kamar	SKPL-SiPeRHot-004-02	AU-04-02	Pengujian Unit	Black Box	30/10/2009
	Edit Kamar	SKPL-SiPeRHot-004-03	AU-04-03	Pengujian Unit	Black Box	30/10/2009
	Delete Kamar	SKPL-SiPeRHot-004-04	AU-04-04	Pengujian Unit	Black Box	30/10/2009
Pengujian Use Case Kelola Foto	Display Foto	SKPL-SiPeRHot-005-01	AU-05-01	Pengujian Unit	Black Box	30/10/2009

	Add Foto	SKPL-SiPeRHot-005-02	AU-05-02	Pengujian Unit	Black Box	30/10/2009
	Delete Foto	SKPL-SiPeRHot-005-03	AU-05-03	Pengujian Unit	Black Box	30/10/2009
Pengujian Use Case Simulasi Biaya	Simulasi Biaya	SKPL-SiPeRHot-006	AU-06-01	Pengujian Unit	Black Box	30/10/2009
Pengujian Use Case Simulasi Cari Hotel	Simulasi Cari Hotel	SKPL-SiPeRHot-007	AU-07-01	Pengujian Unit	Black Box	30/10/2009
Pengujian Use Case Simulasi Lama Menginap	Simulasi Lama Menginap	SKPL-SiPeRHot-008	AU-08-01	Pengujian Unit	Black Box	30/10/2009

3.2 Rencana Pengujian

3.2.1 Urutan Pelaksanaan Pengujian

Urutan pengujian sesuai dengan nomor identifikasi pengujian yang telah ditentukan pada bab 3.1.

3.2.2 Data Pengujian

Data pengujian meliputi data pengguna, data hotel, data kamar, data foto, simulasi biaya, simulasi cari hotel, dan simulasi lama menginap.

4 Identifikasi Pengujian

4.1 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Login

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka use case Login dengan aktor administrator dan user sebagai penggunanya.

4.1.1 Identifikasi Butir Pengujian Login (AU-01-01)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka login, dengan masukan berupa username dan password yang dimasukkan melalui TextBox.

4.2 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Kelola Pengguna

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka use case Kelola Pengguna dengan aktor Administrator sebagai penggunanya.

4.2.1 Identifikasi Butir Pengujian Display Pengguna (AU-02-01)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Display Pengguna.

4.2.2 Identifikasi Butir Pengujian Add Pengguna (AU-02-02)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Add Pengguna. Masukan untuk pengujian ini berupa username dan password melalui textbox, serta role dimasukkan melalui ComboBox.

4.2.3 Identifikasi Butir Pengujian Edit Pengguna (AU-02-03)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Edit Pengguna. Masukan untuk pengujian ini yakni username, password dan role yang diinputkan langsung melalui datagrid.

4.2.4 Identifikasi Butir Pengujian Delete Pengguna (AU-02-04)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Delete Pengguna. Proses penghapusan data langsung dilakukan melalui datagrid.

4.3 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Kelola Hotel

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka use case Kelola Hotel dengan aktor Administrator sebagai penggunanya.

4.3.1 Identifikasi Butir Pengujian Display Hotel (AU-03-01)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Display Hotel.

4.3.2 Identifikasi Butir Pengujian Add Hotel (AU-03-02)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Add Hotel. Masukan untuk pengujian ini berupa nama hotel, extrabed, website, alamat, dan fasilitas hotel melalui textbox, serta tipe hotel dimasukkan melalui ComboBox.

4.3.3 Identifikasi Butir Pengujian Edit Hotel (AU-03-03)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Edit Hotel. Masukan untuk pengujian ini yakni nama hotel, extrabed, website, alamat, fasilitas hotel, dan tipe hotel yang diinputkan langsung melalui datagrid.

4.3.4 Identifikasi Butir Pengujian Delete Hotel (AU-03-04)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Delete Hotel. Proses penghapusan data langsung dilakukan melalui datagrid.

4.4 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Kelola Kamar

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka use case Kelola Kamar dengan aktor Administrator sebagai penggunanya.

4.4.1 Identifikasi Butir Pengujian Display Kamar (AU-04-01)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Display Kamar.

4.4.2 Identifikasi Butir Pengujian Add Kamar (AU-04-02)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Add Kamar. Masukan untuk pengujian ini berupa tipe kamar dan biaya sewa melalui textbox, serta tipe hotel dan nama hotel dimasukkan melalui ComboBox.

4.4.3 Identifikasi Butir Pengujian Edit Kamar (AU-04-03)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Edit Kamar. Masukan untuk pengujian ini yakni tipe kamar dan biaya sewa dimasukkan langsung melalui datagrid.

4.4.4 Identifikasi Butir Pengujian Delete Kamar (AU-04-04)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Delete Kamar. Proses penghapusan data langsung dilakukan melalui datagrid.

4.5 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Kelola Foto

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka use case Kelola Foto dengan aktor Administrator sebagai penggunanya.

4.5.1 Identifikasi Butir Pengujian Add Foto (AU-05-01)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Add Foto. Masukan untuk pengujian ini berupa nama gambar melalui textbox, file yang diupload melalui file upload serta tipe hotel dan nama hotel dimasukkan melalui ComboBox.

4.5.2 Identifikasi Butir Pengujian Delete Foto (AU-05-02)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Delete Foto. Proses penghapusan data langsung dilakukan melalui datagrid.

4.6 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Simulasi Biaya

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka use case Simulasi Biaya dengan aktor user sebagai penggunanya.

4.6.1 Identifikasi Butir Pengujian Simulasi Biaya (AU-06-01)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Simulasi Biaya. Masukan untuk pengujian ini berupa jumlah kamar dan lama menginap melalui textbox, serta tipe hotel, nama hotel, dan tipe kamar dimasukkan melalui ComboBox. Masukan lain merupakan pilihan untuk menggunakan extrabed atau tidak yang berupa radio button. Jika memilih ya, maka dibutuhkan masukan untuk jumlah extrabed melalui textbox.

4.7 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Simulasi Cari Hotel

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka use case Simulasi Cari Hotel dengan aktor user sebagai penggunanya.

4.7.1 Identifikasi Butir Pengujian Simulasi Cari Hotel (AU-07-01)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Simulasi Cari Hotel. Masukan untuk pengujian ini berupa jumlah kamar , budget, dan lama menginap melalui textbox, serta tipe hotel dimasukkan melalui ComboBox.

4.8 Identifikasi Kelas Pengujian Use Case Simulasi Lama Menginap

Kelas pengujian ini meliputi pengujian-pengujian yang melibatkan fungsi antarmuka use case Simulasi Lama Menginap dengan aktor user sebagai penggunanya.

4.8.1 Identifikasi Butir Pengujian Simulasi Lama Menginap (AU-08-01)

Butir pengujian ini melakukan pengujian terhadap antarmuka Simulasi Biaya. Masukan untuk pengujian ini berupa jumlah kamar dan jumlah uang melalui textbox, serta tipe hotel, nama hotel, dan tipe kamar dimasukkan melalui ComboBox. Masukan lain merupakan pilihan untuk menggunakan extrabed atau tidak yang berupa radio button. Jika memilih ya, maka dibutuhkan masukan untuk jumlah extrabed melalui textbox.

5 Hasil Pengujian

5.1 Hasil Pengujian Use Case Login

5.1.1 Hasil Pengujian Login (AU-01-01)

Tabel 5.1 Hasil Pengujian Login (AU-01-01)

Identifikasi	AU-01-01			
Deskripsi	Pengujian Login			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Masukkan username yang valid - Masukkan password yang valid - Masukkan Role yang valid - Tekan tombol Login 	<ul style="list-style-type: none"> - Username : "eds" - Password : "eds" - Role : "super_admin" - Tekan tombol Login 	<ul style="list-style-type: none"> - Tampilkan form sesuai dengan role user yang login. Jika administrator maka menuju form utama administrator 	<ul style="list-style-type: none"> - <Form sesuai dengan role user yang login> 	<ul style="list-style-type: none"> - Pindah ke from sesuai dengan role user yang login. Untuk "admin" akan menuju form utama administrator
<ul style="list-style-type: none"> - Masukkan username atau password saja atau kosongkan keduanya - Tekan tombol Login 	<ul style="list-style-type: none"> - Username : "" - Password : "" - Tekan tombol Login 	<ul style="list-style-type: none"> - Keluar pesan "Masukkan Username atau Password Anda" 	<ul style="list-style-type: none"> - Keluar pesan "Masukkakn Username atau Password Anda " 	<ul style="list-style-type: none"> - Keluar pesan "Masukkan Username atau Password Anda "
<ul style="list-style-type: none"> - Masukkan Username yang tidak ada dalam database - Masukkan password yang tidak ada dalam database - Tekan Login 	<ul style="list-style-type: none"> - Username : "xxxx" - Password : "xxxx" - Tekan tombol Login 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Username atau Password Salah" 	<ul style="list-style-type: none"> - Keluar pesan "Username atau Password Salah" 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Username atau Password Salah "
Kesimpulan	Handal			

5.2 Hasil Pengujian Use Case Kelola Pengguna

5.2.1 Hasil Pengujian Display Pengguna (AU-02-01)

Tabel 5.2 Hasil Pengujian Display Pengguna (AU-02-01)

Identifikasi	AU-02-01			
Deskripsi	Pengujian Display Pengguna			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat
- Login Admin	- Role admin sebagai super admin	- Seluruh data pengguna ditampilkan dan admin memiliki akses untuk menambah dan menghapus data admin	- Seluruh data pengguna ditampilkan dan admin memiliki akses untuk menambah dan menghapus data admin	- Seluruh data pengguna ditampilkan dan admin memiliki akses untuk menambah dan menghapus data admin
- Login Admin	- Role admin sebagai user	- Hanya data pengguna yang login yang ditampilkan dan tidak memiliki akses untuk menambah menghapus data admin	- Hanya data pengguna yang login yang ditampilkan dan tidak memiliki akses untuk menambah menghapus data admin	- Hanya data pengguna yang login yang ditampilkan dan tidak memiliki akses untuk menambah menghapus data admin
Kesimpulan	Handal			

5.2.2 Hasil Pengujian Add Pengguna Pengguna (AU-02-02)

Tabel 5.3 Hasil Pengujian Add Pengguna (AU-02-02)

Identifikasi	AU-02-02			
Deskripsi	Pengujian Add Pengguna			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Masukkan Nama Pengguna - Pilih Role - Masukkan password - Masukkan konfirmasi password - Tekan tombol Tambah 	<ul style="list-style-type: none"> - Nama Pengguna : "eds" - Role : "super_admin" - Password : "eds" - Konfirmasi password : "eds" 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Tambah Data Pengguna Berhasil" 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Tambah Data Pengguna Berhasil" - Data Pengguna ditambah sesuai dengan inputan 	
<ul style="list-style-type: none"> - Masukkan Salah satu atau kosongkan semua - Tekan tombol Tambah 	<ul style="list-style-type: none"> - Nama Pengguna : "eds" - Role : "super_admin" - Password : "" - Konfirmasi password : "" 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Data Inputan Tidak Lengkap" 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Data Inputan Tidak Lengkap" - Data pengguna gagal ditambahkan 	
Kesimpulan	Handal			

5.2.3 Hasil Pengujian Edit Pengguna (AU-02-03)

Tabel 5.4 Hasil Pengujian Edit Pengguna (AU-02-03)

Identifikasi	AU-02-03			
Deskripsi	Pengujian Edit Pengguna			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Login dengan role sebagai super_admin - Klik Button Edit yang terdapat di datagrid - Ubah data yang dibutuhkan 	<ul style="list-style-type: none"> - Nama Pengguna : "eds_17" - Password : "eds" - Role : "super_admin" 	<ul style="list-style-type: none"> - Data pengguna berhasil diedit - he 	<ul style="list-style-type: none"> - Data pengguna berhasil diedit 	<ul style="list-style-type: none"> - Data pengguna berhasil diedit
<ul style="list-style-type: none"> - Login dengan role sebagai user - Klik Button Edit yang terdapat di datagrid - Ubah data yang dibutuhkan 	<ul style="list-style-type: none"> - Nama Pengguna : "eds_17" - Password : "eds" 	<ul style="list-style-type: none"> - Data pengguna berhasil diedit 	<ul style="list-style-type: none"> - Data pengguna berhasil diedit 	<ul style="list-style-type: none"> - Data pengguna berhasil diedit
Kesimpulan	Handal			

5.2.4 Hasil Pengujian Delete Pengguna (AU-02-04)

Tabel 5.5 Hasil Pengujian Delete Pengguna (AU-02-04)

Identifikasi	AU-02-04			
Deskripsi	Pengujian Delete Pengguna			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Login dengan role sebagai super_admin - Klik Button Delete yang terdapat di datagrid - Konfirmasi penghapusan data 		<ul style="list-style-type: none"> - Data pengguna yang dipilih berhasil dihapus 	<ul style="list-style-type: none"> - Data pengguna yang dipilih berhasil dihapus 	<ul style="list-style-type: none"> - Data pengguna yang dipilih berhasil dihapus
Kesimpulan	Handal			

5.3 Hasil Pengujian Use Case Kelola Hotel

5.3.1 Hasil Pengujian Display Hotel (AU-03-01)

Tabel 5.6 Hasil Pengujian Display Hotel (AU-03-01)

Identifikasi	AU-03-01			
Deskripsi	Pengujian Display Hotel			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat
		<ul style="list-style-type: none"> - Data Hotel tertampil pada form 	<ul style="list-style-type: none"> - Data Hotel tertampil pada form 	<ul style="list-style-type: none"> - Data Hotel tertampil pada form
Kesimpulan	Handal			

5.3.2 Hasil Pengujian Add Hotel (AU-03-02)

Tabel 5.7 Hasil Pengujian Add Hotel (AU-03-02)

Identifikasi	AU-03-02			
Deskripsi	Pengujian Add Hotel			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Pilih tipe hotel - Masukkan nama hotel - Masukkan extrabed - Masukkan website - Masukkan alamat - Masukkan fasilitas hotel - Tekan Tombol Tambah Hotel 	<ul style="list-style-type: none"> - Tipe Hotel : "Bintang 5" - Nama Hotel : "Melia Purosani" - Extrabed : "250000" - Website : "www.meliajogja.com" - Alamat : "Jl. Suryotomo 31 Yogyakarta 55122" - Fasilitas Hotel : "Restoran dan Bar, Sauna, Butik, Ruang Konferensi, Fitness Center, Kolam Renang, Little Amigos, Ruang Meeting, Spa & Sauna" 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Tambah Data Hotel berhasil" 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Tambah Data Hotel berhasil" - Data Hotel berhasil ditambahkan sesuai inputan 	
<ul style="list-style-type: none"> - Pilih tipe hotel - Masukkan salah satu atau kosong semuanya - Tekan tombol Tambah Hotel 	<ul style="list-style-type: none"> - Tipe Hotel : "Bintang 5" - Nama Hotel : "Melia Purosani" - Extrabed : "250000" - Website : "" - Alamat : "" - Fasilitas Hotel : "" 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Data Inputan Tidak Lengkap! " 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Data Inputan Tidak Lengkap! " - Data Hotel gagal ditambahkan 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Data Inputan Tidak Lengkap! " - Data Hotel gagal ditambahkan
Kesimpulan	Handal			

5.3.3 Hasil Pengujian Edit Hotel (AU-03-03)

Tabel 5.8 Hasil Pengujian Edit Hotel (AU-03-03)

Identifikasi	AU-03-03			
Deskripsi	Pengujian Edit Hotel			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Klik Button Edit yang terdapat di datagrid - Ubah data yang dibutuhkan 	<ul style="list-style-type: none"> - Tipe Hotel : "Bintang 5" - Nama Hotel : "Melia Purosani" - Extrabed : "300000" - Website : "www.meliajogja.com" - Alamat : "Jl. Suryotomo 31 Yogyakarta 55122" Fasilitas Hotel : " Restoran dan Bar, Sauna, Butik, Ruang Konferensi, Fitness Center, Kolam Renang, Little Amigos, Ruang Meeting, Spa & Sauna" 	<ul style="list-style-type: none"> - Data Hotel berhasil diedit 	<ul style="list-style-type: none"> - Data Hotel berhasil diedit 	<ul style="list-style-type: none"> - Data Hotel berhasil diedit
Kesimpulan	Handal			

5.3.4 Hasil Pengujian Delete Hotel (AU-03-04)

Tabel 5.9 Hasil Pengujian Delete Hotel (AU-03-04)

Identifikasi	AU-03-04			
Deskripsi	Pengujian Delete Hotel			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Klik Button Delete yang terdapat di datagrid - Konfirmasi penghapusan data 		<ul style="list-style-type: none"> - Data hotel yang dipilih dihapus dari database 	<ul style="list-style-type: none"> - Data hotel yang dipilih dihapus dari database 	<ul style="list-style-type: none"> - Data hotel yang dipilih dihapus dari database
Kesimpulan	Handal			

5.4 Hasil Pengujian Use Case Kelola Kamar

5.4.1 Hasil Pengujian Display Kamar (AU-04-01)

Tabel 5.10 Hasil Pengujian Display Kamar (AU-04-01)

Identifikasi	AU-04-01			
Deskripsi	Pengujian Display Kamar			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat
		<ul style="list-style-type: none"> - Data kamar tertampil pada form 	<ul style="list-style-type: none"> - Data kamar tertampil pada form 	<ul style="list-style-type: none"> - Data kamar tertampil pada form
Kesimpulan	Handal			

5.4.2 Hasil Pengujian Add Kamar (AU-04-02)

Tabel 5.11 Hasil Pengujian Add Kamar (AU-04-02)

Identifikasi	AU-04-02			
Deskripsi	Pengujian Add Kamar			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Pilih tipe hotel - Pilih Nama hotel - Masukkan tipe kamar - Masukkan biaya sewa - Tekan tombol Tambah Kamar 	<ul style="list-style-type: none"> - Tipe hotel : "Bintang 4" - Nama hotel : "Jogjakarta Plaza Hotel" - Tipe Kamar : "Deluxe Room" - Biaya sewa : "569000" 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Tambah Data Kamar berhasil" 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan " Tambah Data Kamar berhasil " - Data kamar ditambah sesuai inputan 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Tambah Data Kamar berhasil" - Data kamar ditambah sesuai inputan
<ul style="list-style-type: none"> - Pilih tipe hotel - Pilih Nama hotel - Masukkan salah satu atau kosongkan semuanya - Tekan tombol Tambah Kamar 	<ul style="list-style-type: none"> - Tipe hotel : "Bintang 4" - Nama hotel : "Jogjakarta Plaza Hotel" - Tipe Kamar : "Deluxe Room" - Biaya sewa : "" 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan " Data Inputan Tidak Lengkap! " 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan " Data Inputan Tidak Lengkap! " - Data kamar gagal ditambah sesuai inputan 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan " Data Inputan Tidak Lengkap! " - Data kamar gagal ditambah sesuai inputan
Kesimpulan	Handal			

5.4.3 Hasil Pengujian Edit Kamar (AU-04-03)

Tabel 5.12 Hasil Pengujian Edit Kamar (AU-04-03)

Identifikasi	AU-04-03			
Deskripsi	Pengujian Edit Kamar			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Klik Button Edit yang terdapat di datagrid - Ubah data yang dibutuhkan 	<ul style="list-style-type: none"> - Tipe hotel : "Bintang 4" - Nama hotel : "Jogjakarta Plaza Hotel" - Tipe Kamar : "Deluxe Room" - Biaya sewa : "600000" 	<ul style="list-style-type: none"> - Data kamar berhasil diedit 	<ul style="list-style-type: none"> - Data kamar berhasil diedit 	<ul style="list-style-type: none"> - Data kamar berhasil diedit
Kesimpulan	Handal			

5.4.4 Hasil Pengujian Delete Kamar (AU-04-04)

Tabel 5.13 Hasil Pengujian Delete Kamar (AU-04-04)

Identifikasi	AU-04-04			
Deskripsi	Pengujian Delete Kamar			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Klik Button Delete yang terdapat di datagrid - Konfirmasi Penghapusan data 		<ul style="list-style-type: none"> - Data kamar berhasil dihapus dari database 	<ul style="list-style-type: none"> - Data kamar berhasil dihapus dari database 	<ul style="list-style-type: none"> - Data kamar berhasil dihapus dari database
Kesimpulan	Handal			

5.5 Hasil Pengujian Use Case Kelola Foto

5.5.1 Hasil Pengujian Display Foto (AU-05-01)

Tabel 5.14 Hasil Pengujian Display Foto (AU-05-01)

Identifikasi	AU-05-01			
Deskripsi	Pengujian Display Foto			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat
		- Data Foto tertampil pada form	- Data Foto tertampil pada form	- Data Foto tertampil pada form
Kesimpulan	Handal			

5.5.2 Hasil Pengujian Add Foto (AU-05-02)

Tabel 5.15 Hasil Pengujian Add Foto (AU-05-02)

Identifikasi	AU-05-02			
Deskripsi	Pengujian Add Foto			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Pilih tipe hotel - Pilih nama otel - Masukkan nama image - Upload file image yang diinginkan - Tekan tombol Upload Aku! 	<ul style="list-style-type: none"> - Tipe Hotel : "Bintang 4" - Nama Hotel : "Jogjakarta Plaza Hotel" - Nama Image : "jph_1" - File upload : "D:\Kuliah\Skr ipsi\Kumpulan Gambar\Gambar Hotel\Jogjaka rta_Plaza\jph _a.jpg" 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Tambah Foto berhasil" 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan " Tambah Foto berhasil " - Data foto ditambah sesuai inputan 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Tambah Foto berhasil" - Data foto ditambah sesuai inputan
<ul style="list-style-type: none"> - Pilih tipe hotel - Masukkan nama image - Tekan tombol Upload Aku! 	<ul style="list-style-type: none"> - Tipe Hotel : "Bintang 4" - Nama Hotel : "Jogjakarta Plaza Hotel" - Nama Image : "" - File upload : "D:\Kuliah\Skr ipsi\Kumpulan Gambar\Gambar Hotel\Jogjaka rta_Plaza\jph _a.jpg" 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Nama Gambar belum terisi" 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan " Nama Gambar belum terisi " - Data foto gagal ditambah 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Nama Gambar belum terisi" - Data foto gagal ditambah
Kesimpulan	Handal			

5.5.3 Hasil Pengujian Delete Foto (AU-05-03)

Tabel 5.16 Hasil Pengujian Delete Foto (AU-05-03)

Identifikasi	AU-05-03			
Deskripsi	Pengujian Delete Foto			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Klik Link Delete yang terdapat di datagrid - Konfirmasi Penghapusan data 		<ul style="list-style-type: none"> - Data foto dihapus dari database 	<ul style="list-style-type: none"> - Data foto dihapus dari database 	<ul style="list-style-type: none"> - Data foto dihapus dari database
Kesimpulan	Handal			

5.6 Hasil Pengujian Use Case Simulasi Biaya

5.6.1 Hasil Pengujian Simulasi Biaya (AU-06-01)

Tabel 5.17 Hasil Pengujian Simulasi Biaya (AU-06-01)

Identifikasi	AU-06-01			
Deskripsi	Pengujian Simulasi Biaya			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Pilih tipe hotel - Pilih hotel - Pilih tipe kamar - Masukkan Jumlah Kamar - Masukkan Lama Menginap - Pilih menggunakan extrabed atau tidak. Jika ya, masukkan jumlah extrabed - Tekan tombol Hitung 	<ul style="list-style-type: none"> - Tipe Hotel : "Bintang 4" - Nama Hotel: "Jogjakarta Plaza Hotel" - Tipe Kamar : "Deluxe Room" - Jumlah Kamar : "1" - Lama Menginap : "1" - Tambah Bed : "Ya" - Jumlah Bed : "1" 	<ul style="list-style-type: none"> - Perkiraan Biaya sewa hotel ditampilkan pada form 	<ul style="list-style-type: none"> - Perkiraan Biaya sewa hotel ditampilkan pada form 	<ul style="list-style-type: none"> - Perkiraan Biaya sewa hotel ditampilkan pada form
<ul style="list-style-type: none"> - Pilih tipe hotel - Pilih hotel - Pilih tipe kamar - Masukkan salah satu saja atau kosongkan semuanya - Tekan tombol Hitung 	<ul style="list-style-type: none"> - Tipe Hotel : "Bintang 4" - Nama Hotel: "Jogjakarta Plaza Hotel" - Tipe Kamar : "Deluxe Room" - Jumlah Kamar : "" - Lama Menginap : "" - Tambah Bed : "Tidak" 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Inputan Anda tidak lengkap" 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Inputan Anda tidak lengkap" 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Inputan Anda tidak lengkap"
Kesimpulan	Handal			

5.7 Hasil Pengujian Use Case Simulasi Cari Hotel

5.7.1 Hasil Pengujian Simulasi Cari Hotel (AU-07-01)

Tabel 5.18 Hasil Pengujian Simulasi Cari Hotel (AU-07-01)

Identifikasi	AU-07-01			
Deskripsi	Pengujian Simulasi Cari Hotel			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Pilih tipe hotel - Masukkan jumlah Kamar - Masukkan Lama Menginap - Masukkan budget - Tekan tombol Cari 	<ul style="list-style-type: none"> - Tipe Hotel: "Bintang 4" - Jumlah Kamar : "1" - Lama Menginap : "1" - Budget : "1000000" 	<ul style="list-style-type: none"> - Alternatif pilihan hotel yang sesuai dengan kriteria tertampil pada form 	<ul style="list-style-type: none"> - Alternatif pilihan hotel yang sesuai dengan kriteria tertampil pada form 	<ul style="list-style-type: none"> - Alternatif pilihan hotel yang sesuai dengan kriteria tertampil pada form
<ul style="list-style-type: none"> - Pilih tipe hotel - Masukkan salah satu data saja atau kosongkan semuanya - Tekan tombol Cari 	<ul style="list-style-type: none"> - Tipe Hotel: "Bintang 4" - Jumlah Kamar : "" - Lama Menginap : "" - Budget : "" 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Data yang Anda masukkan tidak lengkap" 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Data yang Anda masukkan tidak lengkap" 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Data yang Anda masukkan tidak lengkap"
Kesimpulan	Handal			

5.8 Hasil Pengujian Use Case Simulasi Lama Menginap

5.8.1 Hasil Pengujian Simulasi Lama Menginap (AU-08-01)

Tabel 5.19 Hasil Pengujian Simulasi Lama Menginap (AU-08-01)

Identifikasi	AU-08-01			
Deskripsi	Pengujian Simulasi Lama Menginap			
Prosedur Pengujian	Masukan	Keluaran yang diharapkan	Kriteria Evaluasi Hasil	Hasil yang didapat
<ul style="list-style-type: none"> - Pilih tipe hotel - Pilih hotel - Pilih tipe kamar - Masukkan Jumlah Kamar - Masukkan Jumlah Uang - Pilih menggunakan extrabed atau tidak. Jika ya, masukkan jumlah extrabed - Tekan tombol Hitung 	<ul style="list-style-type: none"> - Tipe Hotel : "Bintang 4" - Nama Hotel: "Jogjakarta Plaza Hotel" - Tipe Kamar : "Deluxe Room" - Jumlah Kamar : "1" - Jumlah Uang : "1000000" - Tambah Bed : "Ya" - Jumlah Bed : "1" 	<ul style="list-style-type: none"> - Perkiraan Lama menginap di suatu hotel ditampilkan pada form 	<ul style="list-style-type: none"> - Perkiraan Lama menginap di suatu hotel ditampilkan pada form 	<ul style="list-style-type: none"> - Perkiraan Lama menginap di suatu hotel ditampilkan pada form
<ul style="list-style-type: none"> - Pilih tipe hotel - Pilih hotel - Pilih tipe kamar - Masukkan salah satu saja atau kosongkan semuanya - Tekan tombol Hitung 	<ul style="list-style-type: none"> - Tipe Hotel : "Bintang 4" - Nama Hotel: "Jogjakarta Plaza Hotel" - Tipe Kamar : "Deluxe Room" - Jumlah Kamar : "" - Jumlah Uang : "" - Tambah Bed : "Tidak" 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Data Inputan Anda tidak lengkap" 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Data Inputan Anda tidak lengkap" 	<ul style="list-style-type: none"> - Pesan "Data Inputan Anda tidak lengkap"
Kesimpulan	Handal			

Nama :
Umur :
Pekerjaan :

Kuesioner
Pengembangan Aplikasi Simulasi dan Pemodelan Reservasi Hotel
dengan VRML
(SiPeRHot)

No.	Pertanyaan	SB	B	C	TB	STB
1.	Pemilihan jenis dan ukuran font serta warna teks					
2.	Design antarmuka					
3.	Informasi mengenai hotel yang disediakan					
4.	Kemudahan penggunaan Aplikasi Simulasi					
5.	Manfaat Simulasi Perkiraan Biaya untuk membantu pengguna dalam menghitung besar biaya yang dibutuhkan untuk menginap di suatu hotel tertentu					
6.	Manfaat Simulasi Lama Menginap untuk membantu pengguna dalam menghitung berapa lama pengguna dapat menginap di hotel tertentu jika memiliki sejumlah uang					
7.	Manfaat Simulasi Pencarian Hotel untuk memberikan alternatif hotel yang sesuai dengan keinginan pengguna					
8.	Manfaat Simulasi yang ada dalam memberikan informasi untuk mengambil keputusan hotel mana yang akan dipilih					
9.	Manfaat Simulasi 3 Dimensi dalam memberikan informasi mengenai tipe kamar pada hotel bintang 4 dan bintang 5					
10.	Kemudahan Penggunaan simulasi 3 Dimensi					
11.	Keseluruhan fungsi dan pemodelan yang tersedia serta kemudahan penggunaan					

Keterangan :

SB = Sangat Baik, B = Baik, C = Cukup, TB = Tidak Baik, STB = Sangat Tidak Baik